Gymn.

3km

Anleitung

Ausführliche Anleitung zum Deutschtarok-spielen,

nebst einem Anhange, enthaltend: ein Verzeichniß über alle technischen oder Kunstausdrücke, Provinzialismen und vulgären Bezeichnungen, welche bei diesem Spiele vorkommen.

München 1881.
Cäsar Fritsch.

In demselben Verlage erschienen:

Mannesherz, E. v., Studien über das Glück in der Ehe. 2 Mk., geb. 2 Mk. 50 Pf.

☞ Ethisch praktisch, Jedermann empfehlenswerth.

Auzinger, Peter, Eichenzweig und Darbosch'n. Oberbayerische und hochdeutsche Gedichte. 3 Mk.

☞ Neben Kobell und Stieler stets gern gesehen; zu humoristischen Vorträgen sehr geeignet.

Dodl, L., Mensch und Thier. Humoristische Beweise für die Darwin'sche Abstammungstheorie. 1 Mk.

☞ Für Freunde von Humor und Satyre! —

Hauner, Prof. Dr. A. W., Grundzüge der physischen Erziehung der Kinder. 1 Mk. 50 Pf., geb. 2 Mk.

☞ Für jede Familie, besonders junge Eheleute sehr empfehlenswerth. Winke einer anerkannten Autorität zu vernunftgemäßer Erziehung der Kinder von Geburt an.

Ausführliche Anleitung

zum

Deutschtarokspielen,

nebst

einem Anhange,

enthaltend:

ein Verzeichniß über alle technischen oder Kunst-
ausdrücke, Provinzialismen und vulgären
Bezeichnungen, welche bei diesem
Spiele vorkommen.

München 1881.

In Commission bei Cäsar Fritsch.

Nur dem logischen Denker, der auch auf Nichts vergißt,
Bleibt ein sicherer Sieg, immer in Aussicht gestellt.

Vorrede.

So viel ich weiß, ist noch gar nichts über das Deutschtarokspiel veröffentlicht worden und ich darf daher mit einiger Zuversicht annehmen, daß mein vorliegendes Elaborat, so mangelhaft es auch immer sein mag, doch vielen spiellustigen Anfängern nicht unwillkommen sein möchte.

Aus einer langjährigen Praxis und durch Zusehen weiß ich, wie schlecht im Allgemeinen gespielt wird und oft gerade von solchen Leuten, die seit vielen Jahren alle Tage spielen, sich selbst zum Schaden und ihren Mitspielern zum Aerger. Daraus läßt sich folgerichtig schließen, daß doch mehr an dem Deutschtarokspiel sein möchte, als sich die Meisten anfänglich vorstellen.

Ich selbst habe, ehe ich zu spielen anfing, zuvor Jahre lang guten Spielern zugesehen und dann gleich mit tüchtigen Kräften gespielt. Da ich nun auch ziemlich viel Spielgeist besitze und zufällig einen Freund als Lehrer fand, so ist es wohl erklärlich, daß ich in wenig Monaten weiter gekommen bin, als Andere vielleicht in ebenso vielen Jahren. Eine gute Lehre macht gewiß viel aus.

Auch mein Beruf unterstützte meine Spiellehrzeit, denn er zwang mich, über Alles reiflich und richtig nachzudenken, was ja auch beim Spiel so Ausschlag gebend ist und bei gewöhnlichen, resp. schlechten Spielern nie vorkommt. Solche eigentliche Wurstler suchen sich meistens ihres Gleichen und wursteln eben Jahr aus Jahr ein gemüthlich fort, und kommen auch Böcke vor, so genirt sie dies sehr wenig.

Für diese letztern Spieler ist meine Arbeit ebenso wenig bestimmt, als für die wenigen guten Spieker. Das Erste hieße Mohren weiß waschen, das Letzte aber Eulen nach Athen tragen. Meine Anleitung hat nur den Zweck, den gebildeten Anfängern emporzuhelfen, die mühsame und oft recht verdrießliche Lehrzeit möglichst zu verkürzen und ihnen das Spiel zu einer wirklichen geistreichen Unterhaltung zu machen.

Es war für mich eine schwere Aufgabe, unter den vielen beim Deutschtarokspiel vorkommenden interessanten Fällen und Verhältnissen die wichtigsten herauszuheben und kurz und bündig zu behandeln.

Ich möchte wahrlich mit Oliver Goldsmith, in der Vorrede zu dessen „Landprediger zu Wakefield", beinahe auch sagen: Hundert Mängel hat dieses Ding, nämlich meine Anleitung, und dennoch bin ich wieder eingebildet genug, anzunehmen, daß meine kleine Abhandlung, besonders in Ermangelung von etwas Besserem, einem Anfänger dieses schönen Spieles doch immer einige Unterstützung bieten dürfte. Derselbe wird daher gut thun, meine Aufzeichnungen gut zu lesen und sich alles Vorgetragene wohl einzuprägen, daß wenn sich ihm dann später beim Spiele ein ähnlicher Fall zeigt, er die Mittel, denselben richtig zu behandeln, alsbald in seinem Geiste findet.

Meine Arbeit soll dem Anfänger nicht blos ein Leitfaden sein, sondern ein Sporn oder eine Anregung, über Alles nachzugrübeln und Besseres zu erdenken.

Vielleicht wird eine gewandtere Feder den von mir gegebenen Impuls aufnehmen und Gediegeneres bringen.

Jeder gute Spieler wird aber übrigens unschwer beurtheilen können, wie viele Mühe mir

meine Arbeit gemacht hat, wie ich bereits angedeutet habe, darum erwarte ich auch hauptsächlich von solchen Spielern eine rücksichtsvolle, also nachsichtige Beurtheilung und appellire daher mit vollem Vertrauen an ihr Billigkeitsgefühl.

München, im Mai 1881.

Der Verfasser.

Inhalt.

Einleitung.

„Deutschtarok“, an manchen Orten auch »Sans prendre« genannt, ist eines der interessantesten Kartenspiele die es gibt und es gehört viel Verstand, große Uebung und ein bedeutendes Gedächtniß dazu, um es gut zu spielen.

Ich halte dieses Spiel, seinem geistigen Werthe nach, für nur wenig geringer als l'Hombre, aber höher als Whist und mit dem Tarok, welches besonders stark in Oesterreich und zwar, mit 78 Karten gespielt wird, gleich.

Es ließe sich vielleicht, wenigstens ziemlich genau, nach der Combinations- resp. Permutationslehre die Zahl aller möglichen Frage- und Solo-Spiele berechnen und sie würde sicher Millionen betragen, besonders wenn man die sogenannten riskirten dazu nehmen wollte.

Ich will damit nur andeuten, wie schwierig es ist, Rathschläge zu geben, wie man spielen soll, bei der übergroßen Mannigfaltigkeit des Kartenstandes, welcher fast unerschöpflich ist, wie es die Bilder bei einem Kaleidoscop sind.

Wenn ich auch Hunderte von Beispielen anführe und erkläre, so würden doch unzählige andere Kartenstände unerklärt bleiben müssen.

Es erübrigt daher wohl nichts anderes, als blos Andeutungen, Anhaltspunkte oder Grundsätze zu geben und dann doch auch noch einige Beispiele oder specielle Fälle vorzuführen. Weitere Hülfen zur Erlernung eines jeden Kartenspieles sind, durch aufmerksames Spielen mit guten Spielern Erfahrung sammeln und dem Spielen guter Spieler zuzusehen.

Den besonders guten Spieler bildet ja immer erst die Erfahrung in Verbindung mit einem gewissen Spielgeist oder, dem Talent die verschiedenen Feinheiten eines Spieles schnell aufzufassen und zu verwerthen.

Ich theile nun mein Elaborat über das Deutschtarokspiel in zwei Theile ein und zwar, in den rein formellen und den, ich möchte fast sagen wissenschaftlichen oder intellectuellen Theil.

Den ersten Theil muß jeder Spieler zuvor ganz genau kennen, ehe er an den andern geht, der zweite Theil aber, das wirkliche Spielen betreffend, ist eigentlich genau genommen reine Sache des Verstandes, so zwar, daß ein Mensch, der logisch denken gelernt hat, im Stande sein sollte, gleich ganz gut spielen zu können, denn es gibt dafür wie man spielen soll, keine Regeln, nur der scharfe Verstand, die Beurtheilungskraft, in Verbindung mit großer Aufmerksamkeit und

einem guten Gedächtniß haben zu arbeiten und sind auch im Stande alle Aufgaben zu bewältigen, alle Räthsel zu lösen, in so fern nicht der, bei keinem Spiel auszuschließende Zufall, oder die Einwirkungen von Glück und Unglück, dazwischen treten.

Alle Regeln, die von Spielern dafür aufgestellt worden sind, lassen sich vor dem Forum des Verstandes nicht rechtfertigen. Ich will hier einige solche anführen:

Zu zweit oder in der Mittelhand soll man nicht schinden. Trumpf spielen sei immer gut, zunächst vor dem Frage- oder Solo-Spielenden soll man immer Trumpf anspielen. Dazu gehört auch die Annahme, daß Aß und Zehner zu fünft leichter gemacht werden oder, ohne getrumpft zu werden durchgehen, als zu viert, ferner, man soll nie Singleton oder Spatzen anspielen, man soll den Scat nicht mit dem Aß suchen ꝛc. ꝛc. Ich werde später auf einige dieser Sätze noch zurückkommen, bemerke aber jetzt schon, daß, wenn ohne Rücksicht auf den immer wechselnden Kartenstand, diese angeführten Sätze Geltung hätten, das Spiel bald zur bloßen Mechanik oder Chablone degradirt würde, noch abgesehen davon, daß dann der routinirte Spieler, der diesem Zopf keine Achtung schenkt, solche Schwächen seiner Gegner mit Geschick benützen würde.

Mit einigem Rechte könnte man nun aber fragen, was ich dann mit meinem zweiten Theil eigentlich noch beabsichtige, worauf ich erwiedere, daß ich nichts

anders zu erzielen suche, als die ungewohnte Gedankenarbeit eines Anfängers zu unterstützen und ihr gleichsam zuvorzukommen, indem ich einige Rathschläge und Andeutungen gebe, um auch nicht vollkommen logisch Denkenden bald zu einem leidlichen Verständniß des Deutschtarokspiels zu verhelfen und denselben dadurch ein zu großes Lehrgeld und manchen Verdruß und Aerger zu ersparen. Aber selbst diese bescheidene Absicht ist kaum zu erreichen, wegen der übergroßen Menge der zu besprechenden resp. zu beleuchtenden Fälle.

Ein denkender Spieler muß eben aus dem Gegebenen auf analoge Fälle zu schließen verstehen.

Ohne denken geht es aber bei keinem Kartenspiel ab, beim Deutschtarok muß man aber tüchtig und schnell denken, ein gutes Gedächtniß besitzen, gut sehen und, schweigen können.

Ich habe schon öfter an Tarokspieler meinen ungerufenen Rath ertheilt, ja, mir schon Correkturen erlaubt, bin aber bei solchen Gelegenheiten oft unrecht angekommen, indem mir von mehreren solchen Personen auf das Ernsteste versichert worden ist, daß sie ja nur zu ihrer Unterhaltung spielen und sich daher nicht so sehr anstrengen wollen. — Sapienti sat.

Für derlei Tarokspieler sind meine Rathschläge freilich wohl nicht geschrieben, oder, überflüssig.

Erster Theil.

Ueber das rein Formelle beim Deutschtarokspiel.

Erster Abschnitt.

Erklärungen und Regeln.

§ 1. Deutschtarok wird, in der Regel mit deutschen Karten, aus 36 Blättern bestehend, gespielt, da es aber auch an mehreren Orten eingeführt worden ist, wo nur französische Karten üblich sind, so bedient man sich für das fragliche Spiel auch der Letztgenannten und läßt davon die Zweier, Dreier, Vierer und Fünfer weg und die Damen vertreten die Stellen der Ober der deutschen Karten.

§ 2. Deutschtarok wird von drei Personen gespielt, will eine Vierte daran Theil nehmen, so ist immer einer der vier Spieler, abwechselungsweise der Kartengeber, der dann also selbst nicht mitspielt. Man nennt ihn „König".

§ 3. Die Rangordnung und der Werth der Karten ist wie folgt: die höchste Karte ist das Aß, an einigen Orten auch „Daus" genannt, und gilt 11, dann kommt

der Zehner, welcher 10 gilt, der König 4, der Ober 3, der Unter oder Bube 2 Points. Neuner, Achter, Siebener und Sechser zählen Nichts.

§ 4. Es sind vier Farben im Spiel, nämlich Herz, Schell, Grün oder Gras, auch Laub und Eichel. Bei den französischen Karten heißen diese Farben Coeur, Carreau, Pique und Tref, eigentlich Trefle. Eine Rangordnung haben diese vier Farben wohl unter sich nicht, *nur ist bei einer Frage* (§ 14a) *immer Herz Trumpf* und ein Herz-Solo (§ 14b), geht jedem in einer andern Farbe vor.

§ 5. Zuerst werden die Plätze am Spieltisch bestimmt, d. h. ausgelooſt. Ein Spieler legt nämlich an die drei, resp. vier Plätze je eine Karte von den vier verschiedenen Farben, mit der Bildseite nach oben; hierauf nimmt derselbe drei, resp. vier weitere solche Blätter in die Hand, daß man die Bildseite nicht sehen kann und läßt jeden andern Mitspieler eine Karte davon ziehen resp. wählen.

Jeder Spieler setzt sich dann am Tisch an jenen Platz, an welchem eine Karte liegt, die mit seiner gewählten gleiche Farbe hat.

§ 6. Wenn die Plätze bestimmt sind, nimmt einer der Spieler die Karten wieder zusammen, mischt sie und breitet sie mit den Rückseiten nach oben in Bogenform am Tisch aus und jeder Spieler wählt sich, resp. zieht eine Karte; wer die niederste Karte gezogen hat, ist für das erste Spiel der Kartengeber.

Bei dieser Gelegenheit gilt ein gezogenes Aß für die niederste Karte.

An manchen Orten läßt man jenen Spieler ersten Kartengeber sein, der beim Wählen der Karten für die Sitzplätze das Blatt von der Herzfarbe gezogen hat.

§ 7. Der Kartengeber mischt die Karten, läßt den Spieler zur rechten Hand abheben und legt vor Allem die obersten oder ersten drei Karten, welche man den Scat heißt, mit der Rückseite nach oben, vor seinem Platz auf den Tisch. Das Abheben darf nicht refusirt und muß mehr als eine Karte abgehoben werden. Mehrere Theile beim Abheben zu machen ist nicht gestattet. Diese drei Karten des Scats dürfen von Niemand als von dem hiezu berechtigten Fragespieler angesehen werden, also auch nicht vom Kartengeber. Ebensowenig darf die unterste Karte beim Abheben angesehen werden.

§ 8. Hierauf gibt der Kartengeber dem ihm zur linken Hand sitzenden Spieler die ersten Karten. Ich will hier erinnern, daß es gut ist, wenn sich der erste Kartengeber vor Allem überzeugt, ob alle 36 Blätter vorhanden und keine gezeichneten Karten darunter sind.

§ 9. Jeder Spieler bekommt auf dreimal im Ganzen 11 Karten und zwar auf jeden Wurf 3 oder 4, in der Regel 4, 3, 4. Ein jeder Spieler bekommt auf ein Mal immer gleichviel Karten wie die Andern.

Es versteht sich also auch wohl von selbst, daß

es die Aufgabe eines jeden Spielers ebenfalls vor Allem ist, sich zu überzeugen, ob er die richtige Anzahl Karten hat.

Wenn entdeckt wird, daß vergeben ist, oder im Laufe des Spieles Etwas vorkommt, wodurch das Spiel ungültig wird und die Karten zusammengeworfen werden, so giebt derselbe Kartengeber noch einmal, da der erste Spieler linker Hand vom Kartengeber seine Vorhand nicht verlieren kann, er müßte nur die Ursache selber sein, daß das Spiel nichts gilt; in diesem Falle geht das Geben weiter und es giebt der gewesene Vorhand-Spieler.

Kommt das Vergeben erst in der Mitte oder am Ende des Spieles auf, und der Frage- oder Solo-Spielende hat die richtige Anzahl von 11 Karten, so wird fortgespielt und die 12. Karte des Gegners gehört dem Frage- oder Solo-Spielenden. Hätte aber dieser Letzte selbst zu wenig oder zu viel Karten, so gilt das ganze Spiel nichts.

§ 10. Der zur linken Hand des Kartengebers sitzende Spieler hat das Recht zuerst anzusagen und auch auszuspielen, dann kommt der links vom Ersten sitzende Spieler 2c. 2c. Man nennt dieses Recht, früher auszuspielen und anzusagen: „Vorhand“, im Gegensatze zu „Mittel-, Nach- oder Hinterhand.“

§ 11. Beim Deutschtarok sagt ein Spieler ein Spiel an und sucht es gegen die beiden andern Spieler, welche dann seine Gegner, sich selbst aber Partner

und Genossen sind und zusammenhelfen, durchzuführen. Die Tendenz dabei ist, mehr als 60 Points einzustechen, denn da nach § 3 der Werth aller 36 Karten 120 Points ausmacht, so werden der gewinnenden Partei nur jene Points honorirt oder bezahlt, welche dieselbe über 60 macht.

Macht der Solo- oder Frage-Spielende weniger als 60, so bezahlt er die ihm abgehenden Points an jeden seiner Gegner, wie er sie sonst von jedem Gegner bezahlt bekommen hätte.

§ 12. Werden gerade 60 Points gemacht, so muß an einigen Orten eine kleine Conventionalstrafe im Werth von 2, beim Spiel mit einer Boule in dem von 5 Points in die Kassa gegeben werden. Macht aber ein Spieler nur 60 Points, wenn schon die Solo des Schreckensteines (vide § 10, Seite 20) gehn, so gilt das Spiel für verloren und muß der Betrag, um den gespielt worden ist, in die Kassa eingesetzt werden.

Die Anzahl der Stiche ist, mit Ausnahme beim Matsch (§ 13) von keiner Bedeutung.

§ 13. Wenn der Frage- oder Solospieler oder die Gegenpartei alle Stiche macht, so heißt man dies einen Matsch, Durchmarsch, Mord oder Tout, der meistens mit 100, der angesagte aber mit 200 Points honorirt wird.

Hätten die Gegner einen Matsch gemacht und der Spieler hätte eine Frage gespielt und zählende

Karten in Scat gelegt, so dürfen diese Points nicht gezählt werden, sondern es wird der volle Matsch bezahlt. Wird dagegen von einer Partei auch nur ein Stich gemacht, wenn er gleich keine zählenden Karten enthält, so erhält die andere Partei keinen Matsch, sondern nur 60 Points bezahlt.

Ob ein Matsch angesagt werden darf und ob er besser bezahlt wird, muß zuvor ausgemacht werden. Der angesagte Matsch geht jedem Solo vor und der Matschspieler spielt selbst an, indem er eine Farbe als Trumpf erklärt.

§ 14. *Es giebt zweierlei Arten von Spiele,* nämlich:

a) Eine Frage.

Bei derselben ist immer Herz Trumpf und der Spieler nimmt die 3 Karten des Scats auf, vereinigt sie mit denen in seiner Hand und bildet sich sein Spiel, drei Karten nach seiner Wahl wieder in den neuen Scat legend.

In diesem neuen Scat darf der Spieler jede Karte ohne alle Ausnahme, also auch Aßen legen, *denn über den unmotivirten alten Brauch, nach dem man eine Aß nicht ohne einen Trumpf dabei legen durfte, ist man längst hinaus.*

Die Points, der in den Scat gelegten 3 Karten, zählt der Spieler zu seinen übrigen erzielten.

b) Ein Solo.

Bei dieser Art Spiel wird eine beliebige Farbe zu Trumpf gemacht, die 3 Karten des Scates aber dürfen weder angesehen noch aufgehoben werden, jedoch gehören sie dem Spieler und er zählt die Points derselben zu denen seiner Stiche.

Ein Solo, bei dem Herz Trumpf ist, geht jedem andern vor. Ob es auch höher bezahlt wird als ein anderes, muß von den Spielern zuvor ausgemacht werden.

Jedes Solo wird doppelt so hoch bezahlt als eine Frage.

Die Menschen lieben die Veränderung und auch das Piquante, die Lotterie, daher sind einige müßige Köpfe darauf verfallen, dieses schöne Spiel mit etwas Paprika zu versehen, um es dadurch beißender zu machen und es sollte mich gar nicht wundern, wenn am Ende der Schelli belli auch noch eine Rolle zu spielen bekommen würde.

Man spielt nämlich in allerneuester Zeit außer Fragen und Solos noch folgende zwei Spiele:

1. Das sogenannte Siebzig-Spiel. Dieses Spiel geht der Frage vor, steht aber dem Solo nach. Wer es spielt, muß, um es zu gewinnen, mehr als siebzig Points machen. Es wird wie eine Frage bezahlt; der Gewinnende erhält aber, wenn mit Blöcken gespielt wird, einen Block. Der Siebzig-Spieler hebt den Scat auf und macht eine beliebige Farbe zu Trumpf.

2. Bismark. So nennt man das Solo, welches der Letzte spielen muß, wenn die beiden ersten Spieler passen; es wird nur da gespielt, wo nicht gefragt werden darf. Dieser Letzte oder Bismarkspieler darf sich eine gute Karte wählen, indem er eine beliebige Andere dafür abgibt. Würde die verlangte Karte im Scat liegen, so darf keine andere dafür gewählt werden.

§ 15. Das Ansagen der Spiele findet auf folgende Art statt: der erste Spieler resp. die Vorhand spricht, wie schon angeführt, zuerst. Hätte dieser Spieler z. B. eine Frage, so kann er sagen: „ich frage" oder „ich spiele." Würde nun aber ein anderer *ein* Solo spielen *wollen*, so *kann* derselbe diese Absicht dadurch kund geben, indem er spricht: „ich spiele auch" oder „ich spiele mehr oder besser", oder endlich „ich spiele ein Solo."

Nun kann aber die Hinterhand vielleicht ein Herzsolo haben, was der betreffende Spieler dadurch anzeigt, indem er spricht: „noch besser" oder gleich: „Herz-Solo".

Es hat aber jeder Spieler, der gegen einen andern Spieler in der Vorhand sich befindet, das Recht, jedes angesagte Spiel selbst, resp. vorzuspielen.

Bei diesem Ansagen und Steigern darf aber nicht eher die Farbe, welche Trumpf werden soll, genannt werden, als bis das Solo zu spielen gestattet worden ist; *nur Herz macht eine Ausnahme*. Es wäre also, wenn die Vorhand z. B. eine Frage angesagt hätte, sehr gefehlt, wenn der Zweite mit einem

Schell-Solo in der Hand erwiedern wollte: ich spiele ein Solo in Schell, weil der Erste auch ein Solo oder der Letzte sogar ein Herz-Solo haben könnte und das Spiel dadurch theilweise verrathen wäre.

§ 16. Wer kein Spiel in der Hand hat, sagt wenn an ihn die Reihe kommt: „ich passe“.

§ 17. Wenn bei einer Frage der Scatist oder Fragespieler seine 3 Karten in den neuen Scat gelegt hat, muß er dies mit den Worten ankündigen: „es liegt“, erst dann darf von der Vorhand ausgespielt werden.

§ 18. Es muß immer dieselbe Farbe zu- oder beigegeben werden, welche ausgespielt worden ist, was man Farbe bekennen heißt. Hat ein Spieler kein Blatt der ausgespielten Farbe mehr, so muß er Trumpf nehmen und hat er auch keinen Trumpf mehr, so darf er zugeben, was er will. Ueberstochen muß nicht werden.

§ 19. Beim Ansagen und Anspielen muß streng die Reihenfolge oder das Recht der Vorhand aufrecht erhalten werden.

§ 20. Man darf in jeder Farbe ein Solo ansagen und spielen, d. h. man darf jede Farbe als Solospieler Trumpf machen, wenn man auch nicht ein einziges Blatt dieser Farbe in der Hand hat.

§ 21. Eine Karte, welche von einem Spieler aus seinen Blättern in der Hand herausgezogen und auf den Tisch gelegt worden ist, daß man dieselbe

erkennen konnte, und zwar beim Ausspielen wie beim Zugeben, darf, wenn dadurch nicht etwa die Spielregeln verletzt würden, nicht mehr zurückgezogen werden, und wenn sie gleich die Hand des Spielers noch fest hält, weil das Spiel dadurch theilweise schon verrathen wäre.

Wenn der Frage- oder Solo-Spieler seine Karten mit der Ansicht auf den Tisch legt, daß nun alle Stiche sein seien und er hat sich geirrt, so wird weiter gespielt und die Karten des Spielers bleiben aber offen liegen.

Zweiter Abschnitt.

Strafen und verschiedene Bestimmungen.

§ 1. Wer vergibt, d. h. wer nicht nach der im ersten Theil unter § 9 Seite 7 angeführten Ordnung gibt, zahlt den Werth von 10 Point, wie sie bei einer Frage bezahlt werden, in die Cassa. Die gleiche Strafe zahlt jener Spieler, welcher nicht die richtige Anzahl Karten hat und diesen Anstand vor dem Ausspielen der Vorhand nicht angegeben hat. Ist eine Remedur durch die noch nicht angesehenen Karten noch möglich, so darf selbe vollzogen werden, wenn es sämmtliche Spieler gestatten; die Strafe ist dann aufgehoben. Vide Seite 8, Ende von § 9.

§ 2. Wer nicht die betreffende Farbe zugibt oder nicht Trumpf nimmt, wo er soll und kann,

zahlt ebenfalls obigen Betrag. Ist Verbesserung möglich, ohne weiter als einen Stich zurück zu greifen, so kann es geschehen. Kommt der Fehler erst später auf und es würde einem Spieler dadurch eine Aß oder ein Zehner verloren gegangen sein, so kann der Beschädigte die zählende Karte in Anspruch nehmen oder das ganze Spiel nicht gelten lassen.

§ 3. Wenn ein Spieler anstatt eine Farbe zuzugeben Trumpf nimmt und es hätte seine Farbekarte ebenfalls gestochen, so wird von diesem Vergreifen keine Strafe verlangt und das Spiel ist vollkommen gültig.

§ 4. Der Kartengeber, welcher den Scat ansieht, zahlt die Strafe wie in § 1.

§ 5. Wer früher eine Karte herauszieht, ausspielt oder zuwirft, ehe die Reihe an dem betreffenden Spieler ist, zahlt ebenfalls die unter § 1 angeführte Strafe.

§ 6. Wenn während des Spieles oder am Ende desselben entdeckt wird, daß eine Karte am Boden liegt, gilt das ganze Spiel nicht und derselbe Kartengeber gibt noch einmal.

§ 7. Der § 21 Seite 13 gehört wohl eigentlich auch hieher.

§ 8. Füglich sollte wohl eigentlich jedes Wort, welches während einem Spiel gesprochen wird oder jede Ungehörigkeit mit einer Strafe belegt sein; ich verweise deßhalb auf § 6 Seite 23.

§ 9. Vide § 21, Seite 13 Schlußsatz.

§ 10. *Merkt einer der Spieler nicht auf, daß ein Anderer spielen will und wirft seine Karten offen auf den Tisch, so ist dies sein Schaden, das Spiel geht aber ungestört fort und der Letzte nimmt selbstverständlich seine Karten wieder auf.*

§ 11. *Wer die unterste Karte des Talons beim Abheben ansieht, zahlt eine im § 1 angeführte Strafe.*

§ 12. Hätte der Spieler zu viel oder zu wenig Karten in den Scat gelegt, so wird fortgespielt; der Scatist bekommt aber die gewonnenen Points nicht ausbezahlt, muß aber alle Points, welche die Gegner gewinnen, denselben zahlen.

Dieser Punkt hat seinen guten Grund darin, daß wenn ein solches Spiel ungültig wäre, ein mehr als kecker Fragespieler sich bei einem schlechten Scat ganz leicht gegen einen großen Verlust sicher stellen könnte, indem er mehr oder weniger Karten in den Scat legt.

§ 13. Wenn eine Partei am Ende des Spiels ihre Points in den Stichen gezählt hat, die andere aber nicht zählt, im Gegentheil die Karten wegwirft, daß sie von den andern nicht leicht mehr getrennt werden können, so gilt keine nachträgliche Reklamation, sondern nur das Resultat des Zählens der ersten Partei.

Dritter Abschnitt.

Ueber die geldlichen Verhältnisse.

§ 1. In Herrenkreisen, wenn man nicht hoch spielen will, gilt bei der Frage jeder Point einen halben, beim Solo einen ganzen Pfennig, so, daß wenn z. B. der Fragespieler 20 Points gewonnen hätte, derselbe von jedem seiner Gegner 10 Pfennige bekommen müßte. In Damenkreisen spielt man es nur 1/4 oder 1/2 so theuer, so daß also bei einer Frage 8 oder 4 Points einen Pfennig gelten, beim Solo 4 oder 2 Pfennige.

§ 2. Vor Beginn des Spieles muß ausgemacht werden, nicht nur was ein Point bei der Frage und beim Solo gilt, sondern auch ob ein Herzsolo doppelt so hoch als ein anderes Solo bezahlt wird, ferner, ob ein Matsch angesagt werden darf und wie dieser und der einfache Matsch bezahlt wird, so wie, welchen Preis ein Block hat.

Schließlich muß man übereinkommen, ob und welche Strafen man gelten lassen will.

§ 3. Man zahlt entweder aus der Hand mit Geld oder Spielmarken, welch Letztere dann nach dem Spiel gegen Geld eingelöst werden, oder, die Spieler schießen durch gleiche Beiträge einen Fond zusammen, von 2 bis 3 Mark beim gewöhnlichen Herren-, und 1 bis 2 Mark beim Damenspiel à Person. Man heißt diese Casse: „Laustiegel, auch Hafen, daher der Name Haferltarok“, und es werden aus ihr alle Gewinne

bezahlt, während alle Verluste aus den eigenen Kassen der Spieler an die Gegenpartei entrichtet werden.

§ 4. In neuerer Zeit werden fast an den meisten Orten keine Fragen mehr sondern nur Solo gespielt, was eigentlich zu bedauern ist, da einem guten Spieler dadurch ein großes Feld seine Kunst zu zeigen entzogen ist, denn bei einer Frage bleibt das Spielen wie beim Solo und es kommt bei Ersterer noch der Reiz des Scats und die Kunst des Scatlegens dazu. Interessanter, aber auch erheblich theuerer wird das Spiel, wenn mit einer Boule, d. h. mit Blöcken gespielt wird, wo dann auch meistens nur Solo gespielt werden.

§ 5. Es werden nämlich, z. B. bei 4 Spielern, zwölf eigene gleiche Spielmarken (Blöcke) in eine Tasse gelegt, von denen immer einer in die Boule gegeben wird, wie man die Kasse nennt, welche den Satz enthält, um den gespielt wird und der also auch durch ein Solo gewonnen werden kann.

Ist dieser Satz und mit ihm der erste Block gewonnen, so wird wieder ein zweiter in die Boule gelegt und so fort, bis alle Blöcke gezogen, resp. gewonnen sind.

Man heißt ein einmaliges Spielen um die 12 Blöcke, eine Blockade.

§ 6. Wenn alle Blöcke gewonnen sind, werden sie wieder gesammelt und wer daher nicht die, auf einen Spieler treffende Zahl hat, muß sie dem bezahlen

der zuviel hat. So ein Block gilt so viel, als man vor dem Spiele ausmacht, 20, 30, 40 bis 50 Points. Man spielt meistens zwei bis drei Blockaden.

Verliert ein Spieler sein Solo, so hat er außer der Bezahlung der verlorenen Points an die beiden Gegner, auch den ganzen Satz in der Boule, um den gespielt worden ist, in dieselbe einzulegen, so, daß jetzt um den doppelten Satz gespielt wird, dafür wird aber, so lange solche Doppelsätze stehn, kein weiterer Block eingelegt.

Wird aber, wenn ein solcher höherer oder Doppelsatz, Bête genannt, in der Boule steht, wieder ein Solo verloren, so wird der Betrag in der Boule nicht wieder vom Spieler dazugesetzt, sondern ein eigener neuer Satz daraus gebildet, der zuerst ausgespielt wird, weil er, durch das dazukommende Kartengeld der höhere ist, erst dann folgt der frühere Satz.

§ 7. Wo Kartengeld gezahlt werden muß, gibt man beim gewöhnlichen Spiel, u. z. bei der Frage wie beim Solo, vom Gewinn eines jeden Spieles $^1/_{10}$ davon in die Kartengeldkasse, so werden also z. B. von 39 gewonnenen Points in der Frage

$$\frac{2 \times 39}{10} = \frac{78}{10} = 7 \text{ Pf.}$$

und nicht mehr gezahlt.

Beim Blockspiel aber gibt man von jedem einfachen Satz den Betrag von 5, bei doppelten Sätzen oder bei sogenannten Bêten, 10 Points in der Boule,

Von einem Solo des Schreckensteines (vide Punkt 10) wird kein Kartengeld mehr gezahlt.

§ 8. An vielen Orten rundet man die Geldbeträge, welche von den Spielern gegenseitig ausbezahlt werden auf ein nächst höheres Produkt mit dem Faktor 5 ab, so daß, wenn z. B. ein Spieler 17 Points gewonnen hätte, derselbe von jedem Gegner 20 bezahlt erhält.

§ 9. Es ist eine Art Usus, das Kartenspiel nicht plötzlich abzubrechen, sondern, wenn man beim gewöhnlichen Spiel, d. h. ohne Blöcke, Lust hat bald aufzuhören, bestimmt man den letzten Kartengeber, welcher immer derjenige sein soll, der den ersten Kartengeber zur Vorhand macht, und spielt dann, wenn an den Betreffenden die Reihe des Kartengebens kommt, noch dreimal herum, oder, wo nur Solo gespielt werden, noch vier Solo, von denen aber nur die Gewonnenen zählen. Beim Spielen mit Blöcken endet das Spiel mit dem Einziehen des letzten Blockes der festgesetzten Anzahl Blockaden. Wären noch weitere Sätze oder Bêten da, so müssen diese selbstverständlich noch heraus gespielt werden und der Schreckensteiner.

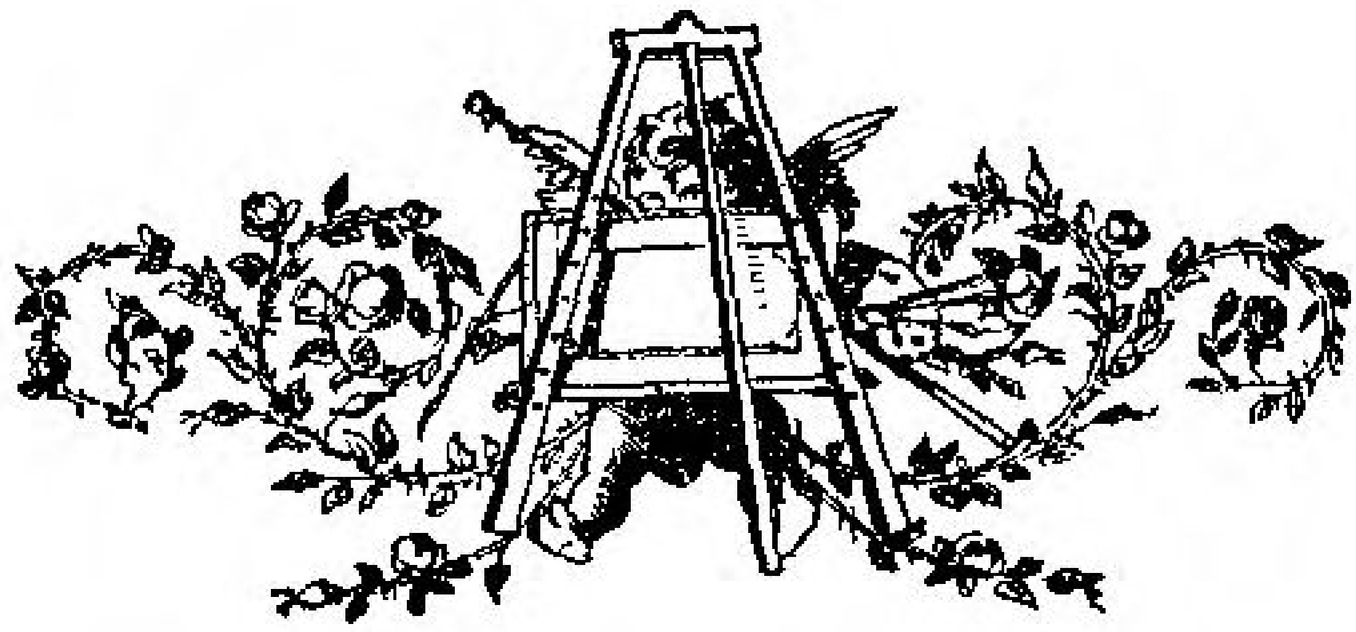
§ 10. Am Ende des Spiels hat man fast immer in der Kartengeldcasse einen Geldbetrag, der den Bedarf, d. h. die Größe des wirklichen Kartengeldes übersteigt. Diesen Ueberschuß nun nennt man den Schreckensteiner und bildet daraus wieder Sologewinnste, deren Größe nach Belieben festgesetzt wird, gewöhnlich

nicht unter 20 und nicht über 50 vom Werth eines Points, wie er im Solo honorirt wird.

§ 11. Einer der Spieler übernimmt die Kassa und hat alles zu besorgen was diese betrifft, er ist für die richtige Verwaltung derselben verantwortlich.

Will sich für dieses Geschäft kein Spieler freiwillig dazu herbeilassen, so übernimmt es der jeweilige Kartengeber, oder noch besser, man läßt das Loos entscheiden, indem man die Karten herumschlägt und wer das erste Herzblatt erhält, muß Kassier sein.

Das oberste Blatt zählt hiebei nicht, sondern wird abseits gelegt.



Zweiter Theil.

Rathschläge und Andeutungen über das Spielen selbst.

Erster Abschnitt.

Allgemeine Verhaltungs-Maßregeln.

§ 1. Ehe man zu spielen beginnt, muß zuvor ausgemacht werden wieviel ein Point gilt und wie hoch ein Block bezahlt wird. Ferner ob das Herzsolo doppelt so hoch bezahlt wird als ein anderes, endlich ob ein Matsch angesagt werden darf, der dann allen andern Spielen vorgeht und doppelt so hoch als ein anderer Matsch bezahlt wird.

§ 2. Man hebe alle 11 Karten oder wenigstens jeden der drei Würfe oder zugetheilten Parthien auf einmal auf, stelle alle Karten aufrecht und rangire sie dann in der Hand nach Farben und innerhalb der Farben nach ihrem Werthe, wechsle aber bei den verschiedenen Spielen mit den Plätzen der Farben in der

Hand ab. Einzelne Karten von den Farben, sogenannte Singleton oder Spatzen, stecke man nie an die äußersten Flügel, sondern mehr in die Mitte.

§ 3. Man gewöhne sich die Karten so in der Hand zu halten, daß kein Mitspieler eine davon erkennen kann.

Dasselbe gilt auch vom Kartengeber, auch von diesem sollen die Karten beim Geben so gehalten werden, daß keine gesehen, resp. erkannt werden kann.

§ 4. *Von den Stichen darf immer nur der allerletzte angesehen werden, wo er sich auch immer befindet.*

§ 5. Man wende seine ganze Aufmerksamkeit dem Spiele zu, sonst stört man die Unterhaltung, schadet sich selbst und verdirbt andern das Spiel.

§ 6. Wenn es auch als ganz entsprechend erscheint in den Zwischenpausen, von einem Spiel zum andern, über vorgekommene Fälle bei demselben zu sprechen, so soll doch nach dem Ansagen und Gutheißen, resp. während eines Spieles selbst, nichts mehr gesprochen werden und nur Augen und Hände mehr thätig sein.

Besonders sollen aber Redensarten wie: „Diese Karte nehme ich nicht", „diese will ich gehen lassen", „diese lasse ich Ihnen", „diese mag ich nicht", „ich habe Recht", oder bei einem Solo, „dann spiele ich meines morgen", weil sie, mit dem gehörigen Nachdruck vorgebracht, als Fingerzeige oder Andeutungen betrachtet werden müssen, durchaus unterbleiben.

Ebenso ist es ganz ungehörig zu fragen: „Haben Sie, oder wer hat Recht?“ Oder, ob diese oder jene Karte schon heraus ist, ob der Freund oder Feind noch Trumpf zugegeben hat. — Man sei aufmerksam und gebrauche seine Augen und sein Gedächtniß. Kurzsichtigkeit entschuldigt nicht, dagegen gibt es Brillen.

Man soll aber auch nicht durch Mienen, Geberden oder Zeichen den Besitz oder Mangel gewisser Karten andeuten, dazu gehört auch ganz besonders das ganze oder theilweise Herausziehen einzelner Blätter, ehe die Reihe zum Zugeben an dem betreffenden Spieler ist, oder auch das bedeutungsvolle Beigeben resp. Hinlegen einer Karte.

§ 7. Man soll, wie überall im Leben, so auch hier, wo es nur immer möglich ist, nichts ohne vernünftigen Grund thun und bei der geringsten Karte sich Rechenschaft geben können, warum man sie ausspielt oder zugibt.

Darum sei man auch nicht oberflächlich in der Behandlung der Figuren, was besonders bei einem schwachen Solo oft in Frage kommt, wo durch einen vernachlässigten Ober oder König manchesmal ein hoher Satz verloren geht. Im andern Fall sei man auch wieder nicht zu sparsam oder geizig. So z. B. kommt es öfter vor, daß ein Spieler König und Ober zu dritt oder viert hat und gern die höheren Karten in dieser Farbe herausbringen möchte, aber keine seiner

beiden Figuren ausspielt, dadurch kann der Feind, besonders in der Hinterhand, oft mit dem Unter noch stechen und der andere verliert dann einen sicheren Stich und der Partner vielleicht eine Gelegenheit zum schmieren.

So sind die meisten Spieler oft sehr gleichgültig im Abwerfen der unbedeutenden Karten, oder der sogenannten Leeren, machen keinen Unterschied zwischen ihnen, und werfen z. B. einen Achter oder Neuner fort und behalten Sechser oder Siebner, was oft erheblichen Schaden bringen kann, wovon ich mich häufig zu überzeugen Gelegenheit hatte.

§ 8. Man merke auf jede Karte, welche ausgespielt wird, weil man oft aus einem unbedeutenden Blatt beurtheilen kann, was der Ausspielende in der ganzen Farbe hat.

§ 9. Man soll immer folgende zwei Punkte ganz bestimmt wissen, und zwar:

a) Wie viele Trümpfe schon heraus sind;

b) wie viel Points der Feind bereits in seinen Stichen zählt.

Der gute Spieler wird aber auch außer den Trümpfen die andern Farben nicht aus den Augen lassen, und besonders jene Blätter, mit denen der Feind etwa noch stechen kann.

Wer diesen Rath nicht befolgt, wird nie ein guter Spieler werden.

§ 10. Wenn ein Spieler in die Alternative versetzt wird, entweder sich selbst oder den Freund, resp. den Partner in Gefahr oder Verlegenheit zu bringen, muß unbedingt das Erste gewählt werden, weil man im andern Fall, den Schaden der dadurch erwachsen kann, oft gar nicht zu beurtheilen im Stande ist.

§ 11. Wenn man im Glück ist muß man die Gunst des Schicksals benützen und recht keck, im Unglück dagegen hübsch bescheiden sein.

§ 12. Es ist sehr gut, wenn man die Eigenheiten seiner Mitspieler kennen zu lernen sucht, weil man sie oft mit Vortheil benützen kann.

§ 13. Es ist nicht erlaubt und auch unschicklich, nach einem Spiel die eingestochenen Karten der Gegenpartei aufzunehmen um die erzielten Points zu kontrolliren.

§ 14. Der Kartengeber soll keinem Spieler mit seinem Rath beistehen, daher ist es überhaupt besser, er sieht in gar keine Karten, ebenso wenig soll er den Scat ansehen.

§ 15. Jeder, der sich zum Spielen niedersetzt, muß nicht nur hinreichend Geld, sondern dasselbe auch in entsprechender Münze bei sich haben, um seine Mitspieler nicht mit Geldwechseln zu belästigen, oder es am Ende gar noch schuldig bleiben zu müssen. Unter gar keinem Vorwand darf aber der Kasse etwas schuldig geblieben werden.

§ 16. Man halte sein Temperament in Schranken und lasse sich durch die Gunst oder Mißgunst des Schicksals nicht aufregen, sei daher weder niedergeschlagen oder traurig im Unglück, noch üppig oder übermüthig im Glück. Heuler wie Prahler sind nicht beliebt.

§ 17. Man zähle nach dem Spiele immer die Points seiner Stiche selbst und lasse sich nicht, blindgläubig, vom Gegner die Rechnung machen.

§ 18. Man zähle weder die gestochenen Karten, noch die Trümpfe laut.

§ 19. Die gewonnenen Geldbeträge kontrollire man auch immer gehörig ohne Mißtrauen zu zeigen und streiche sie nicht ohne weiteres ein, dasselbe gilt auch von den gewonnenen Bêten, denn irren ist menschlich.

§ 20. Ehe man ausspielt, zupfe oder ziehe man nicht an verschiedenen Karten herum, man besinne sich zuerst und ziehe dann die betreffende Karte. Ueberhaupt denke man nicht zu lang nach, besonders wenn das Spiel nicht sehr hoch geht. So etwas ist langweilig und nimmt dem Spiel alles Interesse.

§ 21. Man schenke dem Gegner nicht eher etwas an Figuren oder gar Zehner, als bis man nicht mehr anders kann.

§ 22. Im andern Fall ist es oft, besonders gegen Ende des Spieles, wenn der Spieler einen Zehner in der Hand hat, der von der feindlichen Aß verschunden werden kann, besser, denselben freiwillig zur gehörigen Zeit

Preis zu geben, weil sonst der andere Gegner noch dazu schmiert.

§ 23. Man sehe den Nachbarn nicht in die Karten, was sehr ordinär ist und solche Ueberneugierige bedenken dabei nicht, daß es oft ruhige Beobachter gibt, welche solche Ungehörigkeiten bemerken und sich ihre Gedanken darüber machen. Freilich bestrafen läßt sich so etwas kaum.

§ 24. Zum Schluß will ich noch, gleichsam als Quintessenz oder Resumé meiner allgemeinen Rathschläge Folgendes vorbringen:

Indem ich nochmals auf den § 7 Seite 24 zurückkomme, will ich denselben noch weiter präcisiren und bemerken, daß man beim Spielen stets eine gewisse Wahrscheinlichkeit im Auge behalte und daher ganz besonders am Anfange des Spieles alle extremen Annahmen, die sich auf gar nichts, am allerwenigsten aber auf den gesunden Menschenverstand stützen, vermeide, es würde sonst dieses Spiel ganz zu einer gewöhnlichen Lotterie herabgesetzt.

So wäre es z. B. ganz unvernünftig als Gegner beim ersten Anspielen, von einem Farbaß zu dritt oder viert weg klein anzuspielen, in der phantastischen Idee, diese Farbe müsse der Feind durchaus Scat haben.

Nicht minder fehlerhaft wäre es, wenn der zunächst auf den Spieler folgende Gegner, auf ein vom Ersteren ausgespieltes niederes Blatt einer Farbe, besonders am Anfange des Spieles mit dem betreffenden

Zehner in der Hand, nicht gehen wollte. Er kann vielleicht unter zehnmal einmal etwas erzielen, aber neunmal führt er seinen Freund an und Zehner und Aß sind verloren.

Ueberhaupt hasardire man nicht gar zu viel, das Spiel ist zu schön dazu. Der Glückliche kann allerdings etwas wagen, aber immer Lotterie spielen zeigt Verwegenheit, aber nicht Geist.

Zweiter Abschnitt.

Für den Spieler.*)

Erster Artikel. Allgemeine Bemerkung.

Vor Allem muß ich bemerken, daß jeder Mitspielende seine Karten immer in der doppelten Rücksicht betrachten soll, ob er eine Frage oder ein Solo spielen kann.

Zweiter Artikel. Bei einer Frage.

A. Kartenstand für ein Fragespiel.

§ 1. Ein solches Spiel kann jeder Spieler ansagen und spielen, welcher nach genauer Betrachtung

*) Von nun an verstehe ich unter „Spieler" den, eine Frage oder ein Solo Spielenden, und unter „Gegner" die beiden anderen Mitspieler, u. z. speziell bezeichne ich unter „Vorgegner" den direkt vor dem Spieler und unter „Nachgegner" den direkt auf den Spieler folgenden Mitspieler.

seiner Karten zu dem Resultat kommt, daß er hoffen darf, mit Hülfe der Bereicherung, Verbesserung und Verstärkung, die ihm die drei Karten eines mittelguten Scats bringen, mehr als 60 Points zu machen.

§ 2. Aus Folgendem ist zu ersehen, was man unter einem mittelguten Scat versteht.

Die 36 Karten zählen laut Punkt 3, Seite 5, in Summa 120 Points, also treffen auf 3 Karten der zwölfte Theil, oder 10 Points.

Auf drei Karten trifft aber auch beinahe ein Trumpf. Weiter kann man als wahrscheinlich annehmen, daß der Spieler mit Hülfe des Scats so legen kann, daß er eine Fehlfarbe bekommt, was, wenn er sich dieselbe zur Hauptsache aneignet, wieder einen Werth von ca. 20 Points repräsentirt.

Nehme ich nun Alles zusammen, die Stärkung und Kräftigung des Spieles durch den Scat, den Gewinn an Trümpfen und Gewissen, dann den Gewinn durch eine Fehlfarbe, mittelst des Scats, so darf man den Werth desselben immerhin auf mehr als 30 Points anschlagen, daher soll derjenige, welcher eine Frage zu spielen beabsichtigt, mit seinen Karten in der Hand, also ohne den Scat, Aussicht haben, gegen 30 Points machen zu können.

Hätte der Fragespieler nicht so viele Trümpfe in der Hand, um auf den größten Theil der Fehlfarbe rechnen zu können, so muß er eben in den anderen Farben dafür desto besser bestellt sein.

Ich habe hier einen mittelguten Scat vorausgesetzt. Der glückliche Spieler wird mehr darin finden, während sich der Pechvogel getäuscht sieht.

Wer daher zu viel riskirt, ohne im Glück zu sein, verliert wie der, welcher nur immer ganz gute Fragen spielen will. Der Erste kann große Verluste erleiden und der Letzte hat, bis er zu einem guten Spiel kommt, bereits mehr an die anderen Spieler für ihre gewonnenen Spiele gezahlt, als er durch ein gutes gewonnenes Fragespiel bekommt. Man sei also weder zu keck, noch zu zurückhaltend, Beides kostet Geld.

B. Beispiele von Kartenständen für Fragespiele.

	Herz	Schell	Laub	Eichel
1.	A. O. 9. 8. 7.	K. 8.	U.	A. 9. 7.
2.	Z. O. 9. 8. 6.	Z. K. U.	9.	K. U.
3.	A. K. 9. 8. 6.	O. 7.	8.	A. 8. 7.
4.	K. O. 9. 7.	Z. K. 8.	K. 9	A. 6.
5.	A. U. 8. 6.	K. U. 7.	A. 7.	Z. U.
6.	K. O. 7. 6.	A. K. U.	—	Z. O. 9. 6.
7.	Z. U. 9. 8.	Z.	A. U. 9.	U. 8. 7.
8.	K. U. 8.	K. 8.	A. U. 7.	A. Z. U.
9.	Z. 9. 7.	O. U. 8.	A. 6.	A. O. 8.
10.	K. O. 9.	A. O.	A. Z.	K. O. 9. 7.

	Herz	Schell	Laub	Eichel
11.	Z. U. 9.	K. 8.	A. O.	A. U. 9. 8.
12.	A. 9. 8.	Z. O. 8.	9.	A. K. 7. 6.
13.	Z. O. 7	U. 9. 8. 6.	A. 8.	A. U.
14.	K. U. 7.	Z. 6.	Z. K. 8.	A. U. 7.
15.	K. U.	Z. U. 7.	A. O. 9.	A. K. 8.
16.	Z.	A. K. 9. 6.	A. U. 8.	A. 7. 6.
17.	Z. K. 8. 6.	K. 7.	Z. 7.	A. 8. 7.
18.	K. U. 9.	A. 6.	Z. K. 9. 8.	Z. U.
19.	O. 9. 8. 7.	A.	Z. U. 7.	Z. 9. 7.
20.	A. O. 9. 8.	Z. O.	8.	Z. O. 8. 7.

Es versteht sich von selbst, daß der gute und glückliche Spieler auch mit weniger fürlieb nehmen kann.

C. Ueber das Scatlegen.

Das richtige, dem Kartenstand entsprechende Scatlegen hat den allergrößten Einfluß auf das Gewinnen des Spieles. Folgende Punkte sind dabei besonders in das Auge zu fassen.

§ 1. Als Hauptgrundsatz kann gelten, jene werthvollen Karten zu legen, die einzustechen oder, wie man sagt, heimzubringen, der Spieler keine Aussicht hat.

§ 2. Wie schon angedeutet worden ist, soll der Spieler so legen, daß er eine Fehlfarbe erhält und sich die werthvollen Karten davon aneignen kann.

§ 3. Beide Fälle modificiren sich aber oft durch den Kartenstand bedeutend. So wäre es z. B. unrichtig vom Spieler, sich eine Fehlfarbe zu machen, wenn er schwach im Trumpf wäre, denn, würde die betreffende Farbe vom Feinde bald gebracht, so dürfte dem Spieler auch bald alle Macht entzogen und er ganz in den Händen der Gegner sein.

§ 4. Das Legen will mit großer Aufmerksamkeit behandelt sein. Z. B. der Spieler hätte in Trumpf und einer anderen Farbe ganz gute Karten und in den beiden andern aber, und zwar in der einen drei unbedeutende Blätter, in der anderen einen Zehner zu dritt, so darf die Farbe mit dem Zehner nicht gelegt werden, weil dann die Möglichkeit gegeben ist, nicht nur eine Farbe ganz, sondern auch den fraglichen Zehner zu machen.

Hätte der Spieler aber, nebst einem Farbzehner zu dritt, in der ersten Farbe nur zwei unbedeutende Blätter, so legt er diese beiden Karten und den Zehner der anderen Farbe, dadurch kann er auf eine ganze Farbe rechnen und hat sich zugleich einen Zehner gesichert, auf den sogar vielleicht noch geschunden wird.

§ 5. Wenn der Spieler schwach in Trumpf ist, darf er sich nicht nur keinen Scat machen, sondern er soll selbst in seiner schwächsten Farbe sich einen Stich zu sichern suchen.

§ 6. Das eigene Halten von Singleton oder Spatzen, wenn es also der Kartenstand nicht verlangt

oder gestattet, ist nicht wohl anzurathen, wenn der Spieler seine Gegner nicht kennt, daß sie gern schinden, oder auch, daß sie den Scat nicht gern mit dem Aß suchen.

Spatzen zu behalten ist nur zu empfehlen, wenn für den etwaigen Verlust durch dieselben, in einer anderen Farbe dafür ein Aequivalent oder eine Entschädigung in Aussicht steht, oder endlich, wenn der Spieler dadurch eine sogenannte geschlossene Karte erhält.

Spatzenhalten ist immer eine Lotterie, die man also möglichst vermeiden soll.

Die schlechtesten Spatzen sind, wenn Aß und Zehner bei den Gegnern sind, die besten, wenn dem Spieler der Zehner der Spatzenfarbe im Scat liegt.

In Beziehung auf die Singletons oder Spatzen habe ich noch besonders zu bemerken, daß sie wohl nur am Anfang des Spieles, wo noch nichts aufgeklärt ist, ihr Glück machen, daß es aber gerade deßhalb, unter Berücksichtigung des Punktes 5 gefährlich ist, dieselben bald auszuspielen, weil der Spieler durch das Nachspielen der betreffenden Farbe bald im Trumpf geschwächt würde.

D. Ueber das eigentliche Spielen.

Ueber die Anleitung zu demselben verweise ich auf das beim Solospieler darüber Vorgebrachte, nur muß der Fragespieler immer im Gedächtniß behalten, was er in seinen Scat gelegt hat.

Dritter Artikel. Bei einem Solo.

A. Kartenstand für ein Solo.

§ 1. In der Einleitung ist bereits angeführt worden, daß in den elf Karten des Tarokspieles mehrere Millionen von Solos enthalten sein können, welche mit günstigem Erfolg zu spielen wären. Daraus folgt, daß es als ganz vergebliche Mühe erscheinen dürfte, Kartenstände zu bezeichnen, mit denen ein Solo gespielt werden könnte, weil dann doch unzählige andere nicht angeführt wären, es bleibt daher auch hier nichts anders übrig, als einen geltenden Grundsatz aufzustellen, nach welchem ein Spieler, der ein Solo zu haben glaubt, seine Karten beurtheilen kann.

Es ist aber ganz zweifellos richtig, daß man bei einem Kartenstand in der Hand, der ein Solo andeutet, nicht im Geringsten einen muthmaßlichen Ertrag oder Erfolg berechnen kann, wenn man nicht vor Allem darüber klar ist, welche Farbe dabei Trumpf werden soll. In der Regel nun macht man jene Farbe Trumpf, von der man die meisten Blätter hat. Sehr häufig bedingt aber der Kartenstand Ausnahmen, z. B. wenn man in drei Farben gut bestellt ist, macht man gerne die vierte zu Trumpf, besonders wenn man einen Zehner dabei hat, weil man nur auf diese Art hoffen darf, ihn heimzubringen.

Wenn man ziemlich gute Karten, dabei ein Aß zu fünft, aber mit unbedeutenden Blättern, in einer andern Farbe aber einen Zehner zu viert hätte, macht man besonders in der Vorhand letztere Farbe zu Trumpf und gebraucht die erste als Peitsche.

§ 2. Auf die Frage nun, mit was für Karten man ein Solo spielen kann, gibt es, will man sich nicht in Details verlieren, nur einen Hauptgrundsatz, nach dem der Kartenstand eines Spielers in dieser Hinsicht beurtheilt werden soll.

Ein solcher Grundsatz ist wie folgt: man betrachte seinen Kartenstand ganz genau und berechne dann, was die Feinde machen können. Dabei nehme man aber keine extreme Stellung der Karten bei den Feinden an, weder zu seinem Gunsten noch zu seinem Schaden. Ueberzeugt sich der Spieler nun, daß die Gegner nicht mehr als zwischen 60 und 70 Points machen können, so ist er berechtigt, ein Solo zu spielen, weil er hoffen darf, das zum Gewinnen ihm Fehlende in den drei Karten eines mittelguten Scats zu finden. (§ 2, Seite 30)

§ 3 Ist der Spieler nicht im Glück, wird hoch, oder vielleicht gerade um einen hohen Satz gespielt, so muß selbstverständlich mit besseren Waffen in den Kampf getreten werden. Auch kommt es darauf an, ob der Spieler sich in der Vor-, Mittel- oder Hinterhand befindet.

Die beste Lage ist jedenfalls die Vorhand, weil der Spieler dann im Stande ist, dem Spiel gleich die Richtung zu geben, die ihm am vortheilhaftesten dünkt.

Aehnlich ist es mit der Hinterhand. Zuviel aber auf die angeführte vortheilhafte Lage zu bauen, wäre sehr gefehlt, weil schon beim zweiten Ausspielen dieser Vortheil abhanden kommen kann.

§ 4. Man sagt, drei Aß und ein Zehner seien ein Solo, wenn aber kein Scat da oder kein Aß blank ist und man beurtheilt es nach dem oben, unter § 2 angeführten Grundsatz, so wird man bald erkennen, daß das Solo nicht wohl gewonnen werden kann.

§ 5. Selbst bei vier Aßen, wenn keine davon blank ist, kann mit Sicherheit nicht auf das Gewinnen des Solos gerechnet werden, doch spielt man es meistens, weil auf keinen Fall viel verloren werden kann.

B. Beispiele von Kartenständen für Solospiele.
Die Trumpffarbe ist mit fetterer Schrift gedruckt.

	Herz	Schell	Laub	Eichel
1.	K. U. 9. 8.	U. 6.	—	**A. Z. O. U. 7**
2.	**Z. O. U. 8. 6.**	A. U.	A. O.	Z. U.
3.	Z. 7. 6.	Z. K. 8	**A. O. 9. 7. 6.**	—
4.	K. U.	A. 8.	A. U.	**Z. K. O. 8. 7.**
5.	**Z. O. 8.**	A. U.	A. 9.	A. O. 9. 8.
6.	Z. U. 7.	Z. K. 8.	**A. Z. U. 7. 6.**	—
7.	A. U. 6.	8.	**Z. 9. 8. 6.**	A. K. U
8.	A. K.	**A. K. U. [illegible]. 7.**	U.	K. O. 8.
9.	**A. Z. U. 9. 8.**	K. O. 7.	—	O. 9. 8.
10.	Z. 9.	—	Z. O. U. 8.	**Z. K. 9. 8. 6.**
11.	Z. O.	Z. K.	**A. Z. O. 7. 6.**	—
12.	**Z. K. 9. 8. 6.**	A. Z. U. 8.	U.	K
13.	**Z. O. 8. 6.**	A. 8.	O.	A. K. O. 8.
14.	Z. O.	—	**Z. U. 9. 8. 7.**	A. K. 8. 6.
15.	A. K. U.	**Z. U. 7.**	A. O. 6.	Z. K.
16.	Z. K.	Z. K. O. 7.	K.	**Z. K. U. 9.**
17.	U. 8.	K. O.	**A. Z. O. U. 8. 7.**	A.
18.	A. 8.	**Z. K. U. 9.**	A. O. 7.	K. U.
19.	**Z. O. 9. 7.**	A. O. 9.	—	A. U. 8. 7.
20.	9. 8.	—	Z. O. 9. 7.	**A. U. 9. 8. 6.**
21.	**A. Z. K. 8.**	A. Z.	K 8. 7.	Z. U.
22.	Z. K. U	—	Z. O. 8.	**A. K. U. 9. 6.**
23.	Z. 9.	**Z. U. 9. 7. 6.**	—	A. 9. 7. 6.
24.	A. K.	K. U. 6.	**A. Z. U. 9. 7.**	U.

Ich möchte hier noch bemerken, was zum Theil schon im § 3 Seite 36 angedeutet worden ist, näm-

lich, daß der Spieler im Glück auch mit weniger guten Karten fürlieb nehmen kann, und daß der gute, routinirte Spieler es bald dahin gebracht haben muß, mit einem schnellen Ueberblick seines Kartenstandes, ohne lange Berechnungen zu erkennen, ob er ein Solo spielen kann oder eine Frage.

C. Zwei Kartenstände von extremen Solospielen.

§ 1. Erstes Solo.

Herz	Schell	Laub	Eichel
	Vorhand V.		
—	A.K.O.U.9.8.7.6.	A. K. O.	—
	Mittelhand M.		
A.Z.K.O.U.9.8.7.6.	Z.	Z.	—
	Hinterhand H.		
—	—	U. 9. 8. 7. 6.	K.O.U.9.8.7
	Scat.		
—	—	—	A. Z. 6.

Die Vorhand V sagt ein Solo an, welches sie in Schell spielen will.

Die Mittelhand M sagt: besser, oder Herzsolo, worauf die Vorhand V erwidert: ich spiele selbst Herzsolo (vide § 20 Seite 13).

Es mag nun wie immer gespielt werden, so muß der Solospieler, wenn er nur seine beiden Aßen nicht verwirft, immer dieses Spiel gewinnen, denn da 21 Points liegen, wird er 63 Points machen.

§ 2. Zweites Solo.

Herz	Schell	Laub	Eichel
	Vorhand V.		
U. 6.	K. O. U. 9. 8. 7. 6.	7. 6.	—
	Mittelhand M.		
O. 7.	—	O. U.	K. O. U. 9. 8. 7. 6.
	Hinterhand H.		
A. Z. K. 9. 8.	A. Z.	A. Z.	A. Z.
	Scat.		
—	—	K. 9. 8.	—

Der Spieler H, in der Hinterhand, spielt ein Herzsolo.

Wenn man den Kartenstand des Spielers näher betrachtet, wird man sehen, daß derselbe die drei höchsten Trümpfe zu fünft und dreimal Aß und Zehner in den Farben hat und dennoch das Spiel verliert und zwar wie folgt:

Die Vorhand spielt Schellkönig aus, die Mittelhand hat kein Schell, nimmt daher Trumpfober und der Spieler muß den Schellzehner zugeben.

Nun wirft die Mittelhand, welche gestochen hat, Eichelkönig aus und die Vorhand sticht mit Trumpfunter und der Spieler in der Hinterhand muß den Eichelzehner zugeben 2c.

Bei diesem wechselnden Ausspielen der beiden Gegner von Schell und Eichel haben dieselben am

Ende des Spieles, durch Einstechen gemacht: Schell A., Z., K., O. = 28 Points, dasselbe in Eichel, also ebenfalls 28 Points, endlich Herz-Ober und -Unter, was 5 Points macht, mithin im Ganzen 61 Points und der Spieler hat sein sehr gutes Spiel verloren.

D. Ueber das eigentliche Spielen.

a) Ueber das Ausspielen.

§ 1. Einer der wichtigsten Punkte ist das Ausspielen überhaupt und ganz besonders in der Vorhand, denn in der Mittelhand muß der Spieler häufig, die Initiative des Gegners berücksichtigend, dieser begegnen und kann also anfänglich nicht nach seiner eigenen Intention handeln.

So mannigfaltig auch immer die Fragespiele oder Solos sein können, so beschränken doch stets gewisse Rücksichten, die der Spieler nie aus dem Auge lassen darf, die übergroße Menge der Arten des Ausspielens, so daß es auch hier ermöglicht ist, einige Andeutungen darüber zu geben oder Hauptgrundsätze aufzustellen.

§ 2. Ein solcher Grundsatz ist nun z. B. der, daß der Spieler vor Allem trachten soll, seine eigenen Gewissen, auf welche sein Spiel basirt ist, glücklich heimzubringen, ehevor er an das Abfangen werthvoller Karten der Gegner denken darf, was ja ohnedieß meist nur das Resultat geschickt benützter Gele-

genheiten oder auch nicht ganz richtigen Spielens der Gegner ist.

Das Benützen der Fehler der Gegner ist überhaupt ein eminenter Vortheil für den Spieler, der nie aus dem Auge gelassen werden darf.

§ 3. Sollte also der Spieler ziemlich gut in Trumpf sein und eine Farbe mit Aß und Zehner in Händen haben, so darf er es nicht riskiren, diese beiden Gewissen auszuspielen, besonders wenn dieselben zu viert oder fünft wären, wenn er sie sicher machen will.

Der Spieler muß die Gegner zuvor unschädlich zu machen suchen, indem er Trumpf fordert und die Trümpfe herauszubringen trachtet.

§ 4. Ich nehme nun für den Spieler keinen abnorm guten Stand der Trümpfe an und bemerke daher, daß, wenn er das Aß hat, es als nicht räthlich erscheint, dasselbe gleich heraus zu schlagen, weil derselbe dadurch seine Hauptkraft aus der Hand geben würde und der eine Gegner auf die höheren Trümpfe des anderen dann schmieren könnte.

Ist das Aß in Feindes Hand, so muß vom Spieler mit dem höchsten Trumpf gefordert werden. Nur in einem Fall ist es nothwendig das Aß von Trumpf herauszuschlagen, wenn nämlich dem Spieler auf ein Farbaß, das er ausspielt und wovon er auch noch den Zehner hat, von einem der Gegner eine hohe Figur zugegeben würde.

Hier heißt es also dem Feinde die Trümpfe womöglich ganz entziehen, um den bedrohten Zehner zu retten.

Manchmal kommt es wohl auch vor, daß ein Gegner auf das feindliche Aß eine Figur gibt, um dem Spieler den Muth zu nehmen, den Zehner nachzuspielen.

Solche Finessen nennt man „Cooperators-Finten". Ist man nicht stark in Trumpf, so darf man keine Notiz davon nehmen.

§ 5. Mit dem Trumpfaß zu fünft oder sechst den Zehner fangen zu wollen, ist nicht anzurathen, steht ja selbst bei 7 Trümpfen die Wahrscheinlichkeit des Gelingens mit der des Mißlingens gleich.

§ 6. Ein ganz empfehlenswerthes Ausspielen ist, insoferne der Spieler so bald Nichts für seine werthvollen Karten zu fürchten hat, nicht selbst angreifen, sondern das Spiel gleichsam an sich kommen lassend, ein Blatt von einer Farbe anzuspielen, in welcher der Spieler Nichts hat.

Beim Ausspielen unbedeutender Blätter ist auch die Aussicht gegeben, daß der Feind dadurch oft gezwungen wird, sich in einer anderen Farbe zu zeigen.

§ 7. Wenn der Spieler eine gute Forcefarbe hat, mit einem Aß oder einem Zehner dabei, so ist es sehr entsprechend, diese bald auszuspielen, weil der Feind dadurch auch bald in Trumpf geschwächt wird

und nur auf diese Art es möglich ist, fraglichen Zehner zu machen.

§ 8. Hätte der Spieler gute Karten, wäre aber genöthigt, eine nicht starke Farbe, um den Zehner davon zu retten, zu Trumpf zu machen, so muß er gleichsam „va Bank“ und von einer starken Farbe Aß und Zehner herausspielen, denn nur durch so einen Gewaltsstreich kann etwas erreicht werden.

§ 9. Wäre aber der Spieler bei derselben Forcefarbe auch noch stark in Trumpf, so spielt er am zweckmäßigsten die Farbe klein an und holt bald darauf die Trümpfe heraus, weil dann die Forcefarbe sicher gemacht wird und nicht mehr darauf geschmiert werden kann, im Falle etwa König oder Ober in dieser Farbe öfter besetzt gewesen wären.

§ 10. Wenn der Spieler in allen Farben ziemlich gut steht, ist das Trumpfschlagen sehr zu empfehlen, weil demselben dadurch eine viel freiere gesichertere Bewegung zum Operiren gestattet ist.

b) Ueber das Schinden und das Agiren mit den Aßen überhaupt.

§ 1. In dem soeben Vorgetragenen ist bereits Manches über die Behandlung der Aßen erörtert worden, daher nur noch folgendes anzuführen sein dürfte.

§. 2. Es heißt mit dem Aß zu zweit, oder in der Mittelhand, soll man nicht schinden.

Beide Sätze als apodiktisch, d. h. ohne alle Ausnahme anzunehmen, wäre ein großer Fehler, sowie überhaupt die Erfahrung den Satz aufgestellt hat, daß es besser sei, ein Aß zu verschinden, als zu schnell damit zu laufen.

§. 3. Mit dem Aß zu zweit wird der Spieler in der Mittelhand nicht schinden, weil zehn gegen eins zu wetten ist, daß sich der betreffende Zehner in der Hinterhand befindet und es daher gefehlt wäre, um vielleicht eine Figur zu bekommen, das Aß zu riskiren.

§. 4. Nur, wenn der Spieler sich in der Hinterhand befindet, darf etwas gewagt resp. geschunden werden, weil der Ausspielende durch die Rücksicht auf seinen Partner in Schach gehalten ist, einen besonderen Coup auszuführen.

§ 5. Ist der Spieler nicht im Stande, die Trümpfe, besonders bei dem Gegner, der den zu erschindenden Zehner nicht hat, bald herauszubringen, so ist das Schinden nicht thunlich.

§ 6. Wenn dem Spieler 6 oder 7 Points in Figuren geboten werden, muß er, besonders im Solo, wo der Zehner ja auch im Scat liegen kann, sich damit zufrieden geben, es müßte nur zu fürchten sein, daß dann auf den Zehner später geschmiert würde.

§ 7. Mit dem Aß zu dritt oder mehr, geht der Spieler in der Hinterhand nicht mit dem Aß, in der Mittelhand aber nur, wenn ihm ein Ober oder König geboten wird.

§ 8. Ein guter Spieler gibt den Rath, daß, wenn der Gegner, bei dem sich muthmaßlich der Zehner befindet, auf welchen geschunden wird, nach mehrmaligem Kleinausspielen der betreffenden Farbe, endlich den König bringt, der Spieler diesen stechen und nicht länger mehr auf den Zehner warten soll. Der Rath ist vernünftig und fußt darauf, daß, wenn der fragliche Gegner den Zehner wirklich hätte, derselbe wahrscheinlich den König bald ausgespielt haben würde, während er im andern Fall den König zu dritt oder viert machen und daher durch ausspielen nicht gleich preisgeben will, indem er ja voraussetzen muß, daß sich Aß und Zehner beim Spieler befinden.

c) Einige besondere Verhältnisse.

§ 1. Ich will nun noch Etwas berühren, was nicht ganz selten vorkommt und vom Spieler gehörig beachtet, ein nicht gutes Spiel zu seinem Vortheil entscheiden kann.

Es bleibt nämlich z. B. dem Spieler in den letzten zwei Karten ein besetzter Zehner oder ein besetztes Aß, es wäre daher für den Erstgenannten vom höchsten Interesse und eine Art Triumph der Kunst, wenn derselbe den Gang des Spieles so zu lenken verstanden hätte, daß er mit der vorletzten Karte in der Hinterhand wäre und also seinen Zehner macht resp. den feindlichen Zehner, wenn ein solcher noch im Spiel wäre, mit seinem Aß bekommt.

Es muß aber für eine solche günstige Lage des Spieles schon gleich von allem Anfang an die Sache in's Auge gefaßt und der Plan hiezu gemacht werden.

§ 2. Ich muß jetzt auch noch auf eine Schwierigkeit aufmerksam machen, die sich dem Solospieler entgegenstellt, und zwar, wenn noch ein Solo sich in den Händen eines der Gegner befindet, was sich aus offizieller Ankündigung oder auf eine andere Art erkennen läßt. Daß in einem solchen Falle der Kartenstand, wenigstens bei einem der beiden Gegner ein extremer sein wird, darf vorausgesetzt werden.

Wahrscheinlich hat der eine Gegner in der guten Farbe des Spielers Scat und die Trümpfe befinden sich vielleicht bei einem einzigen Gegner beisammen.

Es ist hier kaum ein ersprießlicher Rath zu geben, weil der Zufall eine große Rolle spielt.

Ist der Spieler gut im Trumpf, so ist das Trumpfspielen und zwar unter dem Aß, gut, denn, wird vielleicht auch einmal geschmiert, so sichert sich der Spieler dadurch doch wahrscheinlich seine werthvolle gute Farbe, wenn der Spieler aber nicht fest in Trumpf ist, so bleibt nichts anders übrig, als, entweder seine starke oder Forcefarbe anzuspielen oder zu laviren d. h. abwarten und das Spiel gleichsam an sich kommen zu lassen.

d) Der Operationsplan.

§ 1. Nun will ich dieser Chrestomathie von Rathschlägen noch gleichsam einen Schlußrath bei-

fügen und zwar, der Frage- oder Solospieler muß sich, ehe er das Spiel beginnt, nach seinem Kartenstande und unter Rücksichtnahme auf alle seine Farben, einen Plan machen, auf welche Art und Weise er sein Spiel durchführen will, erkennt er nun aber im Verlaufe des Spieles, daß sein Plan nicht vollständig nach dem Entwurfe durchgeführt werden kann, so muß er nicht eigensinnig darauf bestehen, sondern ihn augenblicklich ändern und der veränderten Lage anzupassen suchen, denn nur der Spieler wird seinen Zweck erreichen, der es versteht, sich rasch gefaßt in jede Lage zu schicken und aus ihr Vortheil zu ziehen.

§ 2. Als Anhang gleichsam zu dem soeben Vorgetragenen will ich einen Satz beleuchten, der als geltend allgemein angenommen wird, nämlich daß vor Allem getrachtet werden soll, das Spiel zu gewinnen.

Dieser Ausspruch wird sehr häufig zu strikt genommen, besonders bei einer Frage, und ich habe oft mit Aßen laufen gesehen, blos um das Spiel ja um ein paar Pfennige gewiß zu gewinnen, während die größte Wahrscheinlichkeit war, daß es beim Aushalten der betreffenden Aßen viel mehr getragen hätte. Dies Verfahren streitet wider den Hauptgrundsatz, dem Feinde den größten Schaden zuzufügen, während ja bei einer Frage doch nichts an den paar verlorenen Points liegen kann, im Falle trotz aller Wahrscheinlichkeit ein Coup nicht gelänge.

Etwas ganz anderes ist es bei einem Solo und ganz besonders wenn ein hoher Satz steht. Das Einzählen der eingestochenen Points der Gegner während des Spieles ist, wie schon ausgesprochen, immer gut, bei einem Solo aber durchaus nothwendig.

Der Spieler zählt, besonders im Solo, die Points in den Stichen der Gegner ein, weil er sich da nicht täuschen kann, während seine eigenen Points sich durch den unbekannten Scat vor dem Ende des Spieles nicht richtigstellen lassen. Der Spieler muß daher, wenn es gegen das Ende des Spieles zugeht, derselbe kein großes Spiel hat, mit dem Aß in der Hand aber sein Solo gewinnen kann, auf alles Schinden verzichten und nur sein Spiel glücklich durchzubringen suchen. Nur die vollkommenste Sicherheit, daß der Zehner nicht mehr aus kann und, wenn er liegt, das Aß nicht verloren ist, macht eine Ausnahme.

Dritter Abschnitt.

Für die beiden Gegner des Spielers.

Erster Artikel. Allgemeine Bemerkungen.

A. Hauptgrundsätze.

§ 1. Die beiden Gegner spielen, wie schon erwähnt, zusammen gegen den Frage- oder Solospieler und haben daher das gemeinschaftliche Interesse, den-

selben zu Fall zu bringen d. h. ihre eigenen werthvollen Karten zu machen, dagegen die gleichen des Feindes *nicht machen zu lassen resp. sich anzueignen.*

Jeder Gegner muß sich auf den andern, so zu sagen blind verlassen können, daß er, seinem eigenen Kartenstand und, soweit es eben zu beurtheilen möglich ist, die ganze Lage des Spieles berücksichtigend, richtig und einem guten Spieler entsprechend, ausspielt. Jedes Auswerfen eines Gegners muß daher auch selbstverständlich mit der größten Rücksichtnahme auf den Kartenstand des Partners geschehen.

§ 2. Darum müssen auch die Gegner gegenseitig *genau auf die Zeichen merken und sich darnach richten,* welche durch das Ausspielen ihrer verschiedenen Karten gegeben werden.

Diese verschiedenen Zeichen lassen sich in mehreren der folgenden Paragraphen erkennen, so z. B. im § 6 Seite 58 und § 4 Seite 67.

Man darf daher auch mit Recht behaupten, daß die beste Hoffnung und Gewähr für den Sieg der Gegner in ihrer vollständigen Uebereinstimmung und dem gegenseitigen Verständniß liegt.

B. *Vom eigentlichen Spielen.*

a) Ueber das Ausspielen.

§ 1. Dasselbe muß für jeden Gegner eigens vorgetragen werden. (Seite 56 und 62.)

§ 2. Ich halte es für entsprechend, etwas über den Ausdruck „den Scat suchen“ vorzubringen, nämlich:

Wie ich bereits Seite 41 in § 2 angeführt habe, ist der Hauptzweck des Spielers, seine werthvollen Karten glücklich heimzubringen. Derselbe Zweck nun muß wohl auch bei den Gegnern vorliegen und all ihr Ausspielen muß daher in erster Linie dahin gehen, dieses Ziel zu erreichen und das sogenannte „Scat, suchen" ist daher nicht Hauptsache, sondern nur ein Mittel zum genannten Zweck, so vortheilhaft es auch immer ist, den Scat des Spielers bald zu kennen.

b) Ueber das Schinden und dem darauf Bezüglichen.

§ 1. Die meisten unter b Seite 44 vorgetragenen Punkte über das Schinden beim Spieler haben auch für die Gegner volle Geltung, im Gegentheil hat das Erschinden eines Zehners vom Spieler meistentheils auch noch die Folge, daß dann der andere Gegner darauf schmieren kann.

Es ist oft ersprießlich und das Spiel zeigt es auch sogar öfter an, daß, wenn der Freund mit einem Farb-Aß auch schon und zwar gleich gegangen ist, sein Partner mit dem Zehner noch stehen bleibt, weil dadurch später darauf geschmiert werden kann, jedoch ist dieser Punkt immer mit großer Vorsicht zu behandeln, denn blos, um vielleicht eine Figur des Feindes zu bekommen, riskirt man nicht wohl einen Zehner, es müßte nur sein, daß große Wahrscheinlichkeit vorhanden ist, daß sich noch eine Figur in der betreffenden Farbe beim Feind befindet. Sehr gefehlt wäre

es aber, auf eine vom Spieler ausgespielte niedere Karte mit dem Zehner zurückzubleiben, weil dadurch leicht der Partner in der Hinterhand das Aß verschinden könnte. Schon zum Theil bei den allgemeinen Verhaltungsmaßregeln angeführt.

Wenn der Zehner in einer Farbe eingestochen ist, bleibt auch das Aß nicht mehr länger.

§ 3. Es kommt öfter vor, daß einer der Gegner ein Farbaß zu viert in der Hand hat. Wenn nun der Spieler zweimal diese Farbe auswirft und der Partner bekennt ebenfalls zweimal Farbe, ohne daß sich der Zehner zeigt, so kann dieser nur mehr beim Spieler blank stehen oder im Scat liegen. Der Gegner schindet aber das zweitemal nicht mehr, sondern sticht mit dem Aß und spielt dieselbe Farbe nach, wodurch dann der Zehner vom Partner gestochen wird, wenn er da ist, liegt er aber im Scat, so ist jedenfalls das Aß gerettet.

§ 4. Es hat manchmal einer der Gegner in der Forcefarbe des Feindes ebenfalls mehrere Blätter, so daß ihm oft noch eine kleine Figur bleibt, um einen Stich damit zu machen. Auf solche unbedeutende Karten merken oft die Spieler selbst nicht mehr, während sie sorgfältig bewahrt werden müssen und am Ende dann als Retter von Zehnern oder verschundener Aßen erscheinen.

§ 5. Wenn ein Gegner erkennt oder vermuthet, daß sein Partner auf einen Zehner des Feindes schindet,

so muß er sich sehr hüten, durch voreiliges Schmieren den Partner zu zwingen, auf den feindlichen Zehner zu verzichten und mit dem Aß zu gehen.

C. Ueber das Schmieren.

§ 1. Aßen zu schmieren ist, wenn sie auch noch so oft besetzt sind, mit Ausnahme der folgenden Voraussetzungen, immer ein Fehler.

a) Wenn man den Zehner dabei hat.

b) Wenn die Farbe des Aß, das man in der Hand hat, beim Feind Scat ist.

c) Wenn die Gegner die Points ihrer Stiche eingezählt haben wie es sich gehört und finden, daß mit einem geschmierten Aß der Spieler sein Spiel verloren hat.

§ 2. Es kommt vor, daß einer der Gegner den höchsten Trumpf, der noch im Spiel ist, in der Hand hat, während der Partner keinen mehr besitzt. In diesem Fall spielt Erster diesen Trumpf aus, wenn er an Stich kommt, es müßte nur sein, daß er in einer Farbe Scat und damit vielleicht die Hoffnung hätte, das Aß dieser Farbe, wenn es beim Feind wäre, zu bekommen.

Es wäre aber ein grober Fehler, das Anspielen dieses hohen Trumpfes für ein Zeichen zu nehmen, als spiele der Freund nur Trumpf, weil er eine andere Farbe nicht anspielen kann.

Das Ausspielen des Trumpfes in diesem Falle soll und darf durchaus nichts anderes bedeuten, als eine Einladung oder Aufforderung an den Partner, jene werthvollen Karten zu schmieren, von denen er mit vollem Recht annehmen kann, daß er sie sonst nicht heimzubringen im Stande ist, auf keinen Fall aber soll ein Aß, von dessen Farbe entweder noch gar nichts bekannt oder wenigstens noch nichts entschieden ist, geschmiert werden.

§ 3. Einen nicht oft besetzten Zehner schmiert man nicht, so lange der Stand des Spieles noch keine Aufklärung gegeben hat, wie es mit dieser Farbe beim Feinde steht.

§ 4. Wenn Trumpf gefordert wird und einer der Gegner hätte bald keinen Trumpf mehr, so muß er, wenn er nicht gleich auf die höheren Trümpfe des Freundes schmieren kann, suchen, sich durch Abwerfen einer Farbe bald einen Scat zu machen, um, wenn der Partner gute Karten davon hat, auf diese schmieren zu können.

§ 5. Wenn ein Gegner in einer Farbe bald Trumpf nehmen muß und er hat nur sehr wenige Trümpfe, so soll er suchen, so bald als möglich, durch Herausschlagen derselben sich frei davon zu machen, um vielleicht noch auf die höheren Blätter der Farbe, die er hat mit Trumpf nehmen müssen, schmieren zu können, nur muß er dabei immer Rücksicht auf den

Partner nehmen, daß dieser durch das Trumpfwerfen nicht in Verlegenheit kommt.

D. Verschiedenes.

§ 1. Die Farbe des Feindes nachzuspielen ist selten gut, weil demselben muthmaßlich dadurch nicht geschadet und auch nichts aufgeklärt wird, es müßte nur sein, daß der Feind das Aß ausgespielt hat, in welchem Falle diese Farbe nachgespielt werden könnte.

§ 2. Die Farbe, welche der Freund abwirft größtentheils wohl aus dem Grunde, weil er in derselben nichts hat, soll man nicht spielen.

§ 3. Wenn die Gegner aus dem kategorischen Auftreten des Spielers vermuthen können, daß es auf einen Matsch abgesehen ist, so muß von dem Augenblick an ihre ganze Aufmerksamkeit darauf gerichtet sein, wie sie der betreffenden Calamität entgegentreten sollen.

Der Spieler hat meistens ein paar lange Farben mit Aß und Zehner und vielleicht einen Singeloten. Es ist also ein besonderes Augenmerk auf die Könige zu dritt oder Ober zu viert zu werfen. Im Uebrigen müssen sich die Gegner hauptsächlich auf die Zeichen verlassen, die sie einander durch das Abwerfen jener Farben geben, in denen sie keinen Stich zu machen als sicher voraussetzen dürfen.

Man soll beim Abwerfen der Farben nicht ohne Noth wechseln und jene Farbe zuerst abwerfen, von

der man die wenigsten Blätter und auch muthmaßlich keinen Stich hat.

Meistens entscheidet wohl das Glück, besonders wenn der Spieler bei zehn sicheren Stichen noch eine ganz unbedeutende Karte in der Hand hat.

§ 4. Gegen das Ende des Spieles sind die Gegner manchmal noch im Besitze von werthvollen Karten, von denen der Spieler aber kein Blatt mehr hat, dafür hat aber oft einer der Gegner noch eine, vielleicht ganz niedere Karte, die aber aller Wahrscheinlichkeit nach doch noch eine des Spielers zu stechen im Stande ist (Seite 52 § 4). In diesem Falle muß der Gegner, welcher diese stechende Karte in Händen hat, Alles andere schonungslos wegwerfen, um mit der fraglichen Karte zu stechen und vielleicht doch noch etwas vom Partner geschmiert zu bekommen.

Zweiter Artikel. Spezielles.

A. Für den Vorhandgegner (Seite 29, unten).

a) Vom Anspielen.

§ 1. Diesem Gegner ist die Hauptaufgabe übertragen, durch Anspielen neuer Farben das Spiel aufzuklären, oder, wie der Kunstausdruck lautet, es aufzulösen.

Dabei muß er aber immer die dreifache Rücksicht nehmen und zwar, auf sich selbst, auf den Feind und auf seinen Partner, Besonders schwierig aber auch einfluß-

reich ist das erste Anspielen, ehe der Verlauf des Spieles irgend welche Fingerzeige oder Anhaltspunkte bietet.

§ 2. Ohne Noth soll also der Ausspielende sich selbst nicht schaden, dem Feind keinen Vortheil bringen und den Freund nicht täuschen oder ihm ein falsches Zeichen geben.

Würde dieser Vorgegner ein Aß ausspielen, von welcher Farbe er den Zehner nicht hat, so muß er fürchten den Zehner dieser Farbe dem Feinde frei zu spielen, was immer ein großer Fehler ist. Spielt er aber von einem Zehner weg, so darf er wohl auf das Machen desselben verzichten, er verleitet aber auch zugleich den Partner auf diesen Zehner zu schinden, weil letzterer ihn beim Feinde vermuthet.

§ 3. Das Ausspielen einer indifferenten Farbe, worin der Vorgegner weder Aß noch Zehner hat, ist zwar ganz entsprechend, allein wenn er viele Blätter davon in seinen Karten hat, wird es allerdings zur reinen Lotterie, was nie sein soll, denn es kann eben so gut der Freund als der Feind dadurch das betreffende Aß verlieren, es kann dadurch aber auch der Partner mit seinem besseren Trumpfstand getroffen werden, was schlimm wäre.

§ 4. Hat der Vorgegner Aß und Zehner in einer Farbe, so spielt er ohne weiteres das Aß aus, den Zehner aber nicht nach, sondern bringt eine frische Farbe, weil das Aufklären Hauptsache ist und der

Partner voraussetzen muß, daß sein Freund nicht ein Aß ausspielt ohne den Zehner dabei zu haben.

§ 5. Hätte der Vorgegner schwer anspielen, aber ein Aß zu zweit in der Hand, so spielt er dieses aus, weil es höchst wahrscheinlich ist, daß der betreffende Zehner nicht zu bekommen wäre.

§ 6. Bestände aber der Kartenstand des Vorgegners aus lauter mehrmals besetzten Aßen und Zehnern in verschiedenen Farben, nebst einigen Trümpfen, so spielt derselbe Trumpf aus, an welchem Auswerfen der Partner dann ein untrügliches Zeichen erkennen muß, daß der Kartenstand so ist, wie er eben beschrieben wurde. Solche Zeichen nennt man scherzhafter Weise „Telegramme“ und es wird sich in Folge dessen der Nachgegner nicht im Geringsten besinnen, mit dem Aß zu gehen, wenn vom Feinde die betreffende Farbe angespielt wird, weil Erster für bestimmt annehmen darf, daß sich der Zehner beim Freund befindet.

§ 7. Es gibt aber wirklich manche Spieler und zwar im Uebrigen gar nicht schlechte, welche, wie ich bereits in der Einleitung angeführt habe, in manchen Verhältnissen nach Chablonen oder anrecommandirten Normen spielen. Diese Schablonen streiten aber meistens ganz gegen den gesunden Menschenverstand und haben kein anderes Fundament, als eben den Spruch: „Man thut es so“.

So z. B. heißt es nach so einer Norm, daß der

Vorgegner beim ersten Anspielen immer Trumpf auswerfen soll, wie auch immer sein Kartenstand beschaffen sein mag.

Ehe ich den Fall näher beleuchte, will ich vor Allem auf die feststehende Sentenz hinweisen, welche soeben niedergelegt worden ist.

Ein unmodivirtes, nicht auf den in Punkt 6 Seite 58 enthaltenen Gedanken basirtes Trumpfschlagen ist ein großer Fehler, ja schon der Gedanke, daß eine Karte ausgespielt werden kann, ohne dabei einen Grund zu haben, ist ein Unding.

Es ist mit so einem, gleichsam in den Tag hinein spielen gar nichts angezeigt und das so nothwendige Aufklären oder Auflösen versäumt, im Gegentheil, wenn der Partner nur ein wenig besser denkt, muß er das Ausspielen seines Freundes für das in § 6 Seite 58 angeführte Zeichen halten und sieht sich getäuscht, was von den übelsten Folgen sein kann.

Weiter wird der Spieler durch Zuwerfen eines kleinen Trumpfes suchen den Nachgegner in Stich zu bringen, der dann natürlich ungleich schwerer anspielt, als sein Partner.

Ueberhaupt ist das Trumpfspielen bei mehreren halbgebildeten Tarokspielern sehr en vogue, ich kann aber nicht oft genug wiederholen, daß, wenn es ohne ein gutes Motiv geschieht, dieselben Folgen wie kopfloses Spielen haben wird. Wo bliebe denn da die Logik oder das Denken?

§ 8. Der Vorgegner kann im Laufe des Spieles in die Alternative versetzt werden, ob er den bereits bekannten Scat des Spielers nachspielen oder eine neue Farbe bringen soll. Wenn der Stand des Spieles nicht erkennen läßt, daß der Vorgegner oder sein Partner durch das Nachspielen des Scats vielleicht die Oberhand in Trumpf bekommen, so muß der Erste eine frische Farbe bringen, was ja bei diesem Gegner immer die Hauptsache ist.

Erkennen aber die Gegner, besonders am Stechen des Spielers mit höheren Trümpfen, daß er mit denselben bald fertig sein wird, so muß ohne Rücksicht auf Aß oder Zehner der Scat fortgespielt werden.

§ 9. In der Regel spielt der Vorgegner einen König zu dritt nicht aus, weil er damit noch eine Figur des Feindes zu bekommen hofft, obwohl wieder der Partner am Ende diesen König beim Feind oder Spieler vermuthet und darauf schindet. Der weitere Verlauf des Spieles gibt dann vielleicht Gelegenheit zur Verbesserung.

§ 10. Singleton soll der Vorgegner nur anspielen, wenn er schwach in Trumpf ist und daher hoffen darf, auf die betreffende Farbe vielleicht schmieren zu können, oder, wenn er den Trumpf-Zehner blank hat und denselben durch das Nachspielen der Farbe des Singletons zu retten Aussicht hat.

b) Ueber das Schinden.

§ 1. Hierüber ist bereits Seite 44 und 51 das

Nothwendigste vorgebracht worden, so daß nur noch erübrigt, Einiges, speziell den Vorgegner betreffend, hier anzuführen.

§ 2. Wenn der Vorgegner merkt, daß sein Partner mit einem Aß auf einen feindlichen Zehner schindet, thut der Erste nicht gut, eine niederere Figur als den König auszuspielen, denn wenn der Feind den König hätte, stäche derselbe die Figur, macht 6 bis 7 Points und verleitet dadurch den Nachgegner mit dem Aß zu gehen.

c) Verschiedenes.

§ 1. Wenn der Partner des Vorgegners in einer Farbe eine niedere Karte oder auch eine Figur ausspielt, so darf der Vorgegner immer annehmen, daß der Freund den Zehner in dieser Farbe hat, denn, daß sich der Letztgenannte des großen Fehlers schuldig macht, von gar nichts, wie man sagt, anzuspielen, darf der Vorgegner nicht annehmen. Derselbe muß daher mit dem Aß, wenn er es in Händen hat, darauf gehen oder mit seiner besten Figur, daß entweder das feindliche Aß zum Stechen veranlaßt wird oder doch wenigstens ein Paar Figuren gemacht werden.

§ 2. Es ist überhaupt mit wenigen Ausnahmen, die sich im Spiel leicht erkennen lassen, immer gut, den Freund zu überstechen. oder, wie man es heißt, den Stich zu übernehmen, um den Nachgegner in seiner

viel nachtheiligern Lage des Anspielens zu überheben.

§ 3. Wenn der Vorgegner den Trumpfzehner zu dritt hat, muß er suchen denselben bald zu versorgen, eine überflüßige Kühnheit, lang mit demselben auszuhalten, kommt oft sehr theuer zu stehen. Nur die vollkommenste Sicherheit, daß er nicht in Gefahr kommen kann, erlaubt, denselben zu dritt in der Hand nicht gleich einzustechen.

B. Für den Nachgegner (Seite 29, unten).

a) Das Ausspielen resp. Anspielen.

§ 1. Der Nachgegner, welcher den Spieler in der Hinterhand hat, befindet sich aus diesem Grunde beim Ausspielen in einer sehr schwierigen Lage und besonders wenn er der erste zum Auswerfen ist und also noch in keiner Art einen Anhaltspunkt hat, nach dem er sich richten könnte.

Wenn man auch mit Recht sagen kann, daß, besonders am Anfang des Spieles, jedes Ausspielen einer Karte zur Aufklärung des Spieles beiträgt, so ist es bei diesem Gegner, im Gegensatze zum andern oder Vorgegner, nicht Hauptzweck, aufzuklären oder aufzulösen, sondern mehr die von dem Vorgegner erholten Aufklärungen, Andeutungen und Impulse klug zu benützen resp. ihnen zu folgen.

§ 2. Das erste Anspielen dieses Gegners ist, wie bereits ausgesprochen, sehr schwierig, er kann nicht, wie sein Partner in der Vorhand, ein unbe-

deutendes Blatt oder, wie man sagt, von Nichts anspielen, um anzuzeigen, daß er in dieser Farbe nichts habe, denn dadurch könnte der Zehner des Partners in Gefahr kommen, oder, wenn das Aß sich daselbst befindet, dem Zehner beim Feind der Weg geebnet werden, was bereits schon als ein Hauptfehler bezeichnet worden ist.

§ 3. Ein Aß darf durchaus nur vom Nachgegner ausgespielt werden, wenn der Zehner dabei oder dasselbe nur zu zweit ist, so daß man nicht wohl hoffen darf, den Zehner damit zu erschinden.

§ 4. Wenn der Nachgegner sehr schwach in Trumpf oder einer anderen Farbe ist, oder gar einen Scat und dadurch Aussicht zum Schmieren hat, so spielt er von seiner guten Farbe gar nicht, sondern gleich Trumpf an, weil er dann hoffen kann, Aß und Zehner der erstgenannten Farbe schmieren zu können. Wegen der Gefahr, in welche dadurch der Trumpfzehner kommen kann, verweise ich auf den nächsten §.

§ 5. Hätte aber der Nachgegner einen besetzten Zehner und ein mehrmals besetztes Aß, nebst Trümpfen, so spielt er ebenfalls am Besten gleich Trumpf an, wenn nicht etwa der König beim Farbzehner sich befindet und dann ausgespielt werden könnte.

Der Gedanke, daß der Trumpfzehner, falls er sich beim Partner befände, in Gefahr kommen kann, ist durchaus von keinem Belang, denn bei jedem

anderen Ausspielen ist ebenfalls Verlust zu befürchten. Ferner kann ja der Partner gar keinen Trumpf haben, er kann Trümpfe ohne den Zehner, den Trumpfzehner zu dritt oder sogar das Trumpfaß haben, endlich könnte sich der Trumpfzehner beim Partner, dafür aber das Trumpfaß beim Nachgegner befinden.

Ich habe diese Kartenstände in Beziehung auf die Trümpfe nur angeführt, um zu zeigen, daß die Wahrscheinlichkeit, daß der Spieler den Trumpfzehner bekommt, nicht eben sehr groß ist.

§ 6. Hat der Nachgegner das Trumpfaß blank, so halte ich das Ausspielen desselben für gut, denn wenn auch das weitere Anspielen immerhin bleibt, so liegt doch eine erhebliche Aufklärung darin. Das Aß zu zweit wird ebenfalls und dann Trumpf nachgespielt, dies erleidet nur eine Ausnahme, wenn sich etwa der König oder der Ober beim Aß befänden, weil damit in der Hinterhand zwei Stiche gemacht werden könnten.

§ 7. Wenn dem Nachgegner der erste Trumpfstich bleiben sollte und er daraus wahrnehmen kann, daß wahrscheinlich der Trumpfzehner in Gefahr schwebt, so wäre es sehr gefehlt, diese Calamität durch das Aufhören des Trumpfspielens und Anspielen einer frischen oder neuen Farbe zu verschlimmern, im Gegentheil muß Trumpf fortgespielt werden, weil sonst zwei Farben in Gefahr gebracht würden.

§ 8. Zaghafte Spieler oder Anfänger haben eine eigene heilige Scheu, den Trumpfzehner in Gefahr zu setzen und riskiren lieber alle möglichen anderen Zehner oder spielen eher ein Aß zu dritt oder viert aus, so daß der Feind recht bequem seinen Zehner machen kann. Ist der Nachgegner in Verlegenheit, was er anspielen soll, so ist das Trumpfspielen sicher das Beste.

§ 9. Wenn der Nachgegner gegen Ende des Spieles zu, nur noch einen mehrmals besetzten Zehner von einer Farbe in der Hand hat, die noch nicht gespielt worden ist und es ist diese Farbe, trotz Gelegenheit hiezu, auffallender Weise vom Partner nie gebracht worden, so ist er berechtigt, wenn ihn das Ausspielen trifft, den fraglichen Zehner auszuspielen, weil er das Aß beim Freund annehmen darf.

§ 10. Ein weiteres Verhältniß, welches sich öfters zeigt, muß hier noch angeführt werden. Der Nachgegner habe nur noch zwei Farben in der Hand, welche aber noch nicht gespielt worden sind und zwar in der einen das Aß einigemal besetzt, in der andern aber nur unbedeutende Blätter. Wenn nun der Nachgegner anspielen muß, so halte ich es für entsprechender, das Aß auszuspielen als die andere Farbe, weil er nicht beurtheilen kann, was er im anderen Falle verdirbt, unter besonderer Rücksicht auf § 10, Seite 26.

b) Ueber das Schinden.

Hierüber ist wohl auch bereits genug angeführt worden um den Charakter oder den Sinn dieser Operation zu erklären und es erübrigt nur noch die paar Punkte anzuführen, welche sich besonders auf den Nachgegner beziehen.

§ 2. Das Schinden mit dem Aß in der Mittelhand ist ein Punkt, über den sich eigentlich kein bestimmter Rath ertheilen läßt, besonders, wenn sich der Fragspunkt gleich am Anfang des Spieles zeigt, wo dasselbe noch in keiner Weise aufgeklärt ist.

Der furchtsame Spieler, der immer gleich mit dem Aß läuft, wird zwar allerdings dasselbe machen, dafür aber auch dem Feind nie so schaden, wie es sein sollte und routinirte Spieler bauen auf solche Schnellläufer, machen ihre Zehner und gewinnen dadurch oft ein schwaches Spiel. Ebensowenig kann man sagen, man soll immer schinden. Es gibt eben viel Zufall oder Lotterie in diesem Spiele und dem Muthigen lacht das Glück, oder vielleicht besser, der Glückliche darf muthig sein.

Es gibt übrigens manche Fingerzeige, welche die Behandlung dieses Falles erleichtern, so hat z. B. jeder Spieler eine angenommene Art solche Verhältnisse zu behandeln, die Kenntniß dieser Eigenheiten bietet manchen Anhaltspunkt.

Die Aussicht, im Falle das Aß, wenn der feindliche Zehner durch sein Liegen im Scat nicht zu be-

kommen ist, noch vielleicht geschmiert werden kann, ist ebenfalls ein Animo zum Schinden. Manchmal wird es auch zu einer Art Verpflichtung mit einem Aß, ja oft sogar mit einem Zehner zu schinden, um dadurch werthvolle Karten des Freundes zu retten, die sonst unbedingt verloren wären. Man verkünstle die Sache aber nicht, wenn der Grund nicht mehr vorliegt und riskire nicht den Zehner, um vielleicht noch eine Figur zu erhaschen, die auch liegen kann. Weiters darf der Glückliche auch mehr im Schinden riskiren, als der Pechvogel, wie ich bereits bemerkt habe.

§ 3. Wenn der Nachgegner zu erkennen glaubt, daß sein Partner auf einen Zehner des Feindes schindet, so muß er Alles zu vermeiden suchen, was den Vorgegner verleiten könnte, nicht mehr zu schinden, so z. B. darf er, wenn der fragliche Farbkönig vom Spieler ausgespielt wird, keine Figur daraufgeben, weil der Vorgegner dadurch dem Feinde sieben Points überlassen oder auf den Zehner verzichten müßte.

§ 4. Wenn der Nachgegner wahrnimmt, daß sein Partner, der Vorgegner, welcher die Aufgabe hat, neue Farben anzubringen, eine Farbe beharrlich nicht und dafür eine andere zweimal oder Trumpf bringt, so darf der Erste mit vollem Recht schließen, daß sein Partner die fragliche Farbe nicht bringen kann, resp. nicht will, weil er Aß oder Zehner davon in der Hand hat.

Anhang.

Verzeichniß

aller

Technischer oder Kunstausdrücke, dabei auch Provinzialismen und vulgäre Bezeichnungen, welche beim Deutschtarokspiel vorkommen.

Kunstausdruck	Definition
Abgeben.	Vom letzten Kartengeber sagt man: „er gibt ab".
Abgehen.	Wenn man eine Farbe angespielt hat, damit im Stich bleibt, aber dann eine andere Farbe bringt, sagt man, daß man von der Farbe abgehe.
Abheben.	Der Spieler rechter Hand vom Kartengeber, hebt einen Theil der Karten von Oben ab.

Kunstausdruck	Definition
Ablegen.	Wenn kein Stich mehr gemacht werden kann, legen die nicht mehr Stechenden die Karten ab.
Ablösen.	Heißt so spielen, daß der blanke Trumpfzehner des Partners eine Farbe des Feindes stechen und dadurch sich retten kann.
Abpassen.	Mit der Aß auf einen feindlichen Zehner warten.
Abtrumpfen.	Eine Karte mit Trumpf nehmen.
Abwerfen.	Das Wegwerfen einer Karte, um später auf die betreffende Farbe schmieren zu können.
Aequivalent.	Ein Ersatz, eine Entschädigung.
Angeben.	Das Erste Geben oder Vertheilen der Karten.
Ansagen.	Ankündigen, daß man spielen, d. h. irgend ein Spiel machen will.
Anspielen.	Das erste Ausspielen der Vorhand, aber auch das erste Ausspielen einer Farbe.
Atout.	Man sehe das Wort „Trumpf".
Aufheben.	Als Fragespieler den Scat aufnehmen.
Auflegen.	Wenn Niemand mehr einen Stich macht, können die Karten offen auf den Tisch gelegt werden.
Auflösen.	Das Anspielen von Farben, um das Spiel bald aufzuklären.

Kunstausdruck	Definition
Aufsitzen.	Wenn man sich in einer Combination oder in einem Plan getäuscht sieht und dadurch Etwas verliert.
Augen.	So heißt man die Einzelheiten der zählenden Karten, so zählt z. B. der König 4 Augen.
Ausgeben oder blos: geben.	Heißt das Vertheilen der Karten vom Kartengeber an die Spieler.
Aushalten.	Wenn ein Spieler sich gegen einen andern im Trumpf oder einer anderen Farbe gewachsen zeigt, so sagt man, er kann ihn aushalten.
Ausspielen, auch Auswerfen und Ausschmeißen.	Das Herausziehen einer Karte und Hinlegen auf den Tisch, von der Vorhand. Daher auch der Wurf, der Schmiß oder auch Schmeiß.
Ausstehen.	Von einem mehr oder minder werthvollen Blatt, welches noch nicht zum Vorschein gekommen ist, sagt man, es steht noch aus.
Beigeben oder Zugeben.	Auf eine ausgeworfene Karte eine entsprechende zu oder darauf geben.
Bekennen.	Auf eine ausgespielte Farbe eine von gleicher Farbe zugeben.
Beschlagen.	Eigentlich gut beschlagen ist ein

Kunstausdruck	Definition
	Spieler im Allgemeinen oder speciell in einer Farbe, wenn er viele oder sehr gute Blätter davon hat.
Besetzt.	Wenn ein Aß oder Zehner nicht allein steht, heißt man es „besetzt."
Besser.	Sagt der, welcher ein höheres Spiel machen will, als das bereits Angesagte.
Bête.	Der Geldbetrag in der Boule, der durch den Verlust eines Spieles entstanden ist.
Bild.	Die Könige, Ober und Unter heißt man Bilder, Figuren, auch Männln.
Blank.	Heißt so viel wie „allein stehend" und wird besonders bei Aßen und Zehnern gebraucht.
Blatt.	So nennt man jede Karte, auch Brief. Diese beiden Wörter werden fast nie in der Mehrheit gebraucht, so sagt man z. B., ich habe sechs Blatt in Schell.
Block.	Eine eigene Spielmarke, die nur durch ein Solo gewonnen werden kann.

Kunstausdruck	Definition
Blockade.	Wenn alle Blöcke durch gewonnene Solo einmal gezogen sind. Man spielt gewöhnlich zwei bis drei Blockaden.
Blott.	Ganz dasselbe wie „blank".
Bock.	Scherzhafter Weise heißt man die letzte Farbekarte, welche Niemand mehr sticht, so. Aber auch einen beim Spielen gemachten Fehler bezeichnet man mit diesem Ausdruck.
Boule.	Heißt die Kasse, in welche das Kartengeld und die Strafen gezahlt werden und die auch die Sätze und Bêten enthält, um welche bei einem Solo gespielt wird.
Brief.	Vide „Blatt".
Bringen.	Bedeutet im weiteren Sinne, so viel wie ausspielen, im engeren Sinne aber, eine erwartete Farbe anspielen.
Chablone.	Muster, Vorschrift.
Chance.	Wahrscheinlicher Fall, Glücksfall, Aussicht.

Kunstausdruck	Definition
Combiniren.	Aus verschiedenen Verhältnißen oder Thatsachen Schlüsse ziehen, beberechnen, vergleichen.
Cooperatorfinten.	Kleine listige unverhoffte Streiche, so z. B. das Zuwerfen des Königs auf das feindliche Aß, wenn man noch ein niederes Blatt der betreffenden Farbe hat.
Coup.	Ein gut überlegter, listiger Streich.
Coupiren.	Abheben, auch stechen.
Daraufgeben.	Heißt so viel als Zugeben. Man versteht aber auch eine Art von Schmieren, darunter das Zugeben von zählenden Karten auf Stiche des Freundes.
Daus.	So heißt an manchen Orten das Aß.
Decken.	Die ausgespielte Karte des Freundes mit einer höheren Figur überstechen, daß der Feind lieber sticht, oder der Partner wenigstens aus dem Stich kommt.
Dilemma.	In Zweifel, in Verlegenheit sein, wie man sich entscheiden soll.
Durch, durchgehn.	Heißt man, wenn etwas gelingt, was man beabsichtigt hat.

Kunstausdruck	Definition
Durch, durchmarsch.	Auch Matsch oder Tout heißt man, wenn alle Stiche gemacht werden.
Eingehen.	Wenn eine gewisse Absicht nicht erreicht wird und dadurch Verlust erfolgt.
Einhängen.	Ist gleichbedeutend mit „schmieren" und man versteht darunter das Beigeben werthvoller Karten auf die Stiche des Freundes.
Einsetzen.	Wenn ein Gegner am Ausspielen seines Partners in der Vorhand vermuthen kann, daß er von einem Zehner wegspielt, so muß Erster mit der höchsten Figur darauf gehen, um den Spieler in der Hinterhand zu veranlassen, zu stechen, das heißt man: „einsetzen".
Einstechen.	Heißt so viel als durch Stechen eine werthvolle Karte heimbringen.
Einstehn.	Wenn Spieler und Gegner am Ende eines Spieles in ihren Stichen gleich viel zählen, also jede Partei 60 Points, so sagt man, das Spiel steht ein.

Kunstausdruck	Definition
Entree, oder Entro.	Wer ein Spiel machen will, kann auch sagen, ich habe ein Entrée, oder Entro, daher entriren, was soviel als eine Frage bedeutet.
Fallen.	Wenn ein Spieler ein Solo verliert, sagt man, er sei gefallen.
Fangen.	Wenn man mit dem Aß auf einen Zehner geschunden hat, den man dann endlich bekommt, heißt es, man habe ihn gefangen.
Farben.	Herz, Schell, Laub und Eichel sind die vier Farben der Tarokkarten.
Färbig.	Wird in Verbindung mit den Zahlen Eins, Zwei und Drei gebraucht, wenn man damit anzeigen will, daß man in seinen Karten nur so viele Farben hat.
Fehlfarbe.	So heißt man jene Farbe, wovon man nicht ein einziges Blatt in der Hand hat.
Feind.	Heißt beim Spielen jede Partei, in Beziehung zur andern, nämlich der Spieler und die Gegner.
Figur.	Vide Bild.

Kunstausdruck	Definition
Finesse, Finte	Feinheit, Schlauheit, List, Täuschung.
Flügerl.	Ein leichtes Solo.
Force.	Die Farbe, in der man die meisten Blätter, aber nicht unter vier hat. Aber auch sehr gute Karten in einer Farbe nennt man so.
Forciren.	Mit Gewalt oder Kraft etwas zu erreichen suchen.
Frage.	Heißt ein Spiel, bei welchem der Scat aufgenommen wird und immer Herz Trumpf ist.
Fragen.	Ist die angekündete Absicht, ein eben bezeichnetes Spiel machen zu wollen.
Frei.	Wenn man eine Farbe in den elf Karten gar nicht hat, sagt man, man sei „farbfrei“. Man verbindet auch die fehlende Farbe mit „frei“ und sagt z. B., wenn man kein Blatt von Eicheln hat, man sei Eichelfrei. Wenn ein Aß bald ausgespielt oder eingestochen wird, sagt man der Zehner sei frei oder freigespielt.

Kunstausdruck	Definition
Freund, Partner oder Genosse.	So heißt jeder Gegner des Frage- oder Solospielers in Beziehung auf den andern.
Frisch.	Bedeutet so viel als: „neu“, daher z. B. eine frische oder neue Farbe.
Geben.	Vide: Ausgeben.
Gegner.	Nennen sich gegenseitig der Frage- oder Solospieler und die ihm Entgegenspielenden.
Gehen.	Man sagt von einer werthvollen Karte, wenn sie nicht gestochen worden ist, sie ist gegangen, oder, wenn der Besitzer des Aß nicht auf den Zehner schindet, er sei damit gegangen. Man geht mit einer bedeutenden Karte, wenn man mit ihr sticht.
Geschlossen.	So heißt ein Kartenstand des Spielers, der den Angriff des Gegners nur auf einige leicht zu erkennende Punkte beschränkt.
Gewisse.	Aßen und Zehner.
Groß, auch stark.	Ein Spiel, welches man voraussichtlich mit zwanzig bis dreißig Points gewinnen muß.

Kunstausdruck	Definition
Gut.	So nennt man Karten, welche beim Frage- oder Solospieler einen Sieg und bei dem Gegner eine kräftige Vertheidigung in Aussicht stellen.
Hängenbleiben	Wenn man mit dem Aß auf einen feindlichen Zehner schindet und nicht reussirt, sondern das Aß verliert.
Haferlspiel oder Laustiegel.	Wenn die Gewinne aus einer Kassa bezahlt werden, die aus dem Zusammenschießen gleicher Geldbeträge aller Spieler entstanden ist.
Hasardiren.	Wagen, auf das Spiel setzen.
Heimbringen a. Nachhausbringen.	Von einem Zehner, den man durch *Stechen sich gesichert hat, sagt man,* daß man ihn heim oder nach Haus gebracht hat.
Herausschinden.	Wenn man nach längerem Spielen und Schinden endlich mit dem Aß einen Zehner bekommen hat.
Hinten hin sich spielen.	Im provinziellen und vulgären Ausdruck heißt es auch „Sich hintri spielen". Darunter versteht man die Kunst, so zu spielen, daß man mit einem besetzten Zehner oder

Kunstausdruck	Definition
	Aß in die Hinterhand kömmt und dadurch den Zehner macht, resp. den feindlichen Zehner bekömmt.
Hinterhand.	Jener Spieler, welcher als dritter und letzter, das Recht auszuspielen und anzusagen hat, befindet sich in der Hinterhand.
Hoch.	So heißt man eine Karte, die von keiner andern ihrer Farbe überstochen werden kann, in diesem Sinne sagt man auch Trumpf hoch, wenn man die Herrschaft in Trumpf gewonnen hat.
Initiative.	Die Initiative ergreifen heißt, wenn der Spieler oder auch ein Gegner, im Gefühle der Kraft gleichsam den Ton anzugeben sucht, vor dem Gegner zum Angriff schreitet und so dem Feinde zuvorkommt und denselben dadurch zwingt, sich nach ihm zu richten.
Intention.	Absicht, Vorhaben.
Klein.	Heißt beim Tarokspiel soviel als unbedeutend, daher, kleine Trümpfe ein kleines Solo, klein zugeben.

Kunstausdruck	Definition
König.	So heißt der vierte, gerade feiernde Spieler oder der Kartengeber.
Lachiren.	Gehen lassen, nicht nehmen.
Lange Farbe.	Auch Force- oder Triebfarbe. Jene Farbe, von welcher man viele Blätter hat. Diese Farbe wird auch oft Peitsche genannt.
Lassen, auch laufen lassen.	Etwas, was man nehmen könnte nicht stechen.
Laufen.	Eine werthvolle Karte durch baldiges Einstechen versorgen, besonders sagt man so von den Aßen.
Laustigel.	Vide: Haferlspiel.
Laviren.	Karten ohne besondere Bedeutung ausspielen, abwarten, zaudern.
Leere, leere.	Karten, welche Nichts zählen. Man sagt aber auch z. B. zwei leere Aß, wenn sich bei den Aßen nur Leere befinden.
Legen.	Wenn der Fragespieler den Skat aufgenommen und sich sein Spiel gebildet hat, legt er drei Karten in den neuen Skat.
Leicht.	So viel als nicht von Bedeutung, daher z. B. ein leichtes Solo.

Kunstausdruck	Definition
Lotteriespielen.	Heißt man ohne Ueberlegung spielen d. h. alles dem Zufall anheim geben.
Machen.	Das Stechen oder Heimbringen irgend einer zählenden Karte.
Major.	Die höchsten Karten einer Farbe bezeichnet man, von drei Blättern angefangen, mit major, z. B. Terz- oder Quart-major rc. rc.
Männln.	Vide: Bild.
Matsch.	Vide: Durchmarsch.
Mehr.	Bedeutet so viel als: „Besser."
Mittelhand.	Heißt der Zweite zum Ansagen, zum Ausspielen und Zugeben.
Nachhand.	Jeder, auf einen andern Spieler folgende
Nachhausbringen.	Heißt so viel als Heimbringen.
Naturscat.	Vide: Scat.
Nieder.	Das Gegentheil von Hoch (Vide: Hoch).
Nichts.	Ein Spieler, an den die Reihe kommt, sich zu erklären, ob er spielen kann, wenn er kein Spiel machen will, kann sagen: „ich habe Nichts," anstatt: „ich passe."

Kunstausdruck	Definition
Partner.	Oder Freunde nennen sich die beiden Gegner des Frage- oder Solospielers.
Passen.	Wer kein Spiel machen will, sagt: „ich passe."
Pech.	Heißt so viel als Unglück, daher Pechvogel ein Mensch ohne Glück im Spiel.
Peitsche.	Vide: Lange Farbe, Triebfarbe.
Points.	Wenn der Solospieler am Ende des Spieles seine Karten zählt und gewonnen hat, so sagt er, ich habe so und so viel Points gewonnen, daher sind die Wörter Points und Augen eigentlich indentisch.
Prävenire.	Das Prävenire spielen heißt, dem Feind in irgend einer Unternehmung zuvorkommen.
Putzen.	Eigentlich, sich putzen heißt man, wenn ein Gegner bei günstiger Gelegenheit seinem Partner recht schmiert.
Quart, Quint.	Vier, resp. fünf auf einander folgende Karten einer Farbe.
Quinten.	Kniffe, Eigenheiten.

Kunstausdruck	Definition
Rathhaus, auf dasselbe kommen.	Wenn der Spieler auf einen Matsch spielt und die Gegner wissen bei den letzten Karten nicht mehr, mit welchem Blatt sie den Matsch aufhalten können, so sagt man, sie seien auf das Rathhaus gekommen.
Recht haben.	Derjenige, dem der Stich gehört, von dem sagt man, daß er Recht habe.
Renouce.	Heißt Fehlfarbe.
Retirerspielen.	So wird ein Spiel genannt, wenn ein Spieler durch fortwährende Ungunst des Schicksals gezwungen ist, sehr behutsam zu spielen.
Riskiren.	Wagen.
Satz.	Der Geldbetrag in der Boule, um den gerade gespielt wird.
Scat.	So heißen die drei Karten, welche vom Kartengeber mit der Bildfläche nach Unten auf den Tisch gelegt, von dem Fragespieler aufgenommen, von dem Solospieler aber liegen gelassen werden, ebenso die drei Karten, welche der Fragespieler wieder nach seinem Gut-

Kunstausdruck	Definition
	dünken legt. Wenn ein Spieler eine Farbe nicht hat, so sagt man ebenfalls, es sei der Scat, oder es sei Scat. Wenn in den ausgegebenen elf Karten eine Farbe ganz fehlt, heißt man das einen „Naturscat."
Scatist.	So nennt man auch den Spieler, als Besitzer der Karten des Scats.
Schäckig.	Heißt ein Kartenstand, der alle Farben zeigt und, wenn auch zählende Karten darin vorkommen, weder eine Frage noch ein Solo zu spielen erlaubt.
Schinden.	Mit einer höhern Karte auf eine niedere warten oder selbe abpassen, um sie zu stechen. Im Allgemeinen versteht man aber fast immer nur das Schinden mit dem Aß auf den Zehner darunter.
Schmieren.	Auf Stiche des Partners werthvolle Karten geben, die sonst wohl nicht zu retten wären.
Schreckensteiner	So heißt der Geldbetrag, der nach Abzug des Kartengeldes übrig

Kunstausdruck	Definition
	bleibt und aus welchem neue Preise für gewonnene Solo gebildet werden.
Schwach.	Heißt so viel als gering, unbedeutend daher ein schwaches Solo, schwach in Trumpf.
Schweinhaben.	Glück haben.
Selbander.	Zu zweit.
Sichern.	In Sicherheit bringen.
Singleton, Spatz.	Wenn man nur ein einziges Blatt von einer Farbe in der Hand hat.
Solo.	Ein Spiel, bei dem der Scat nicht aufgenommen und eine beliebige Farbe zu Trumpf gemacht wird.
Solist	Der Solospieler.
Stängel.	Wenn ein Zehner nicht mehr besetzt ist und das betreffende Aß noch sich im Spiel befindet, so sagt man, der Zehner sitzt am Stängel.
Stark.	Der Gegensatz von schwach.
Stechen	Ausgeworfene Karten mit höheren derselben Farbe oder mit Trumpf nehmen.

Kunstausdruck	Definition
Stehen.	Man sagt, es steht so und so viel in der Boule, d. h. ein Geldbetrag, der mit einem Solo gewonnen werden kann.
Stehen bleiben.	Wenn man mit einer höhern Karte nicht gleich sticht, sondern wartet bis man Etwas erobern kann.
Stern.	Glück.
Stürzen.	Heißt so viel als fallen. Z. B. der Zehner muß stürzen, d. h. fallen, oder zugegeben werden.
Surcoup.	Wenn eine Karte, welche schon mit Trumpf genommen worden ist, vom Feind mit einem höheren Trumpf überstochen wird.
Talon.	Die auf einander liegenden 36 Karten.
Telegrafiren.	Heißt man, wenn ein Gegner, aber ganz besonders der Vorhandgegner durch sein Ausspielen also erlaubte Zeichen seinem Partner macht, wie sein Spiel in Beziehung auf die werthvollen Karten steht.
Telegramm.	So heißt man die oben angeführten wichtigen Zeichen.
Tout.	Durchmarsch, Matsch.
Treffen.	Wenn man durch das Auswerfen einer Farbe gleich den Scat oder die Fehlfarbe des Feindes errathen hat, sagt man er ist getroffen worden.
Treiben.	Wenn man einer ausgespielten Figur

Kunstausdruck	Definition
	des Freundes ebenfalls eine solche zugiebt, sucht man den Feind dadurch zu verlocken oder zu treiben, diesen Stich zu nehmen, wodurch gar oft ein Zehner gerettet wird, wo nicht, so sind doch die betreffenden Figuren gemacht.
Triebfarbe.	Vide: Lange Farbe.
Trumpf.	Atout. Ist jene Farbe, mit welcher man alle andern Farben sticht, wenn man kein Blatt mehr von denselben besitzt. Bei allen Fragen-Spielen ist immer Herz Trumpf.
Trumpfschlagen oder fordern.	Das bloße Trumpf auswerfen ist noch nicht Trumpf fordern oder schlagen, denn unter Letzterem versteht man die erkennbare Absicht, die Trümpfe heraus zu bringen.
Trumpfen.	Eine Karte mit Trumpf nehmen oder, auf eine ausgespielte Karte Trumpf zugeben.
Uebernehmen	Heißt dem Nachgegner den Stich nicht lassen, um zu verhüten, daß er wieder ausspielen muß.
Ueberstechen.	Eine bereits gestochene Karte nochmals mit einer höheren Karte stechen.
Va Bank spielen.	Viel wagen, Alles auf eine Karte setzen.
Vergeben.	Nicht richtig Karten geben.
Verschinden	Wenn das Aß beim Schinden verloren geht.

Kunstausdruck	Definition
Vorhand.	Der Spieler mit dem Recht zuerst auszuspielen und anzusagen.
Vorsetzen.	Ist nahezu gleich bedeutend mit: „Decken."
Wurf.	Die Partie Karten, welche man vom Kartengeber auf einmal erhält. Jedes Auswerfen ist ein Wurf.
Wursteln.	Etwas ohne die mindeste Ueberlegung thun oder treiben.
Zuwerfen. Zugeben.	Auf eine ausgeworfene Karte eine entsprechende Karte legen.
Zu Zweit. Zu Dritt 2c.	Wenn man ein gutes Kartenblatt nur einmal oder zweimal 2c. 2c. besetzt hat
Zwickmühle.	Heißt so viel als zwischen zwei Feuer kommen, nemlich, wenn sich das Spiel durch Kunst oder Zufall so stellt, daß der eine Gegner eine Weile, bei ein Paar Farben das sticht, was der andere ausspielt, wodurch der Spieler selbstverständlich sehr viel verlieren kann.

Druck von Knorr & Hirth in München.



Buchdruckerei
Knorr & Hirth
München.